Nintendo®

ILLUSION of TIME



LIBRO DE PISTAS

ADVERTENCIA: POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LA INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL LIBRO DE PISTAS INCLUIDO EN ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.



Este sello te garantiza que Nintendo ha comprobado este producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Todos los productos de Nintendo han sido licenciados para su venta y uso con otros productos autorizados que lleven el Official Nintendo Seal of Quality (Sello Oficial de Calidad Nintendo).

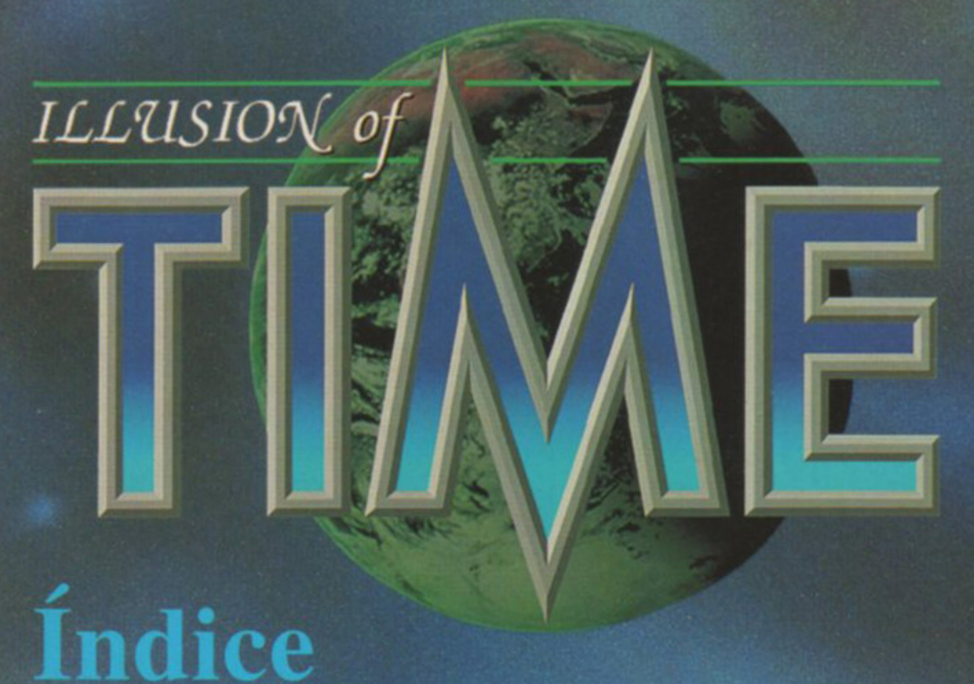
Gracias por elegir el juego ILLUSION OF TIME para tu consola de videojuegos Super Nintendo Entertainment System.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurarte que utilizas correctamente tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

AVISO CONTRA EPILEPSIA

ATENCIÓN
LEELO ANTES DE USAR TU NES O SUPER NES

Una muy pequeña parte de la población puede experimentar síntomas epilépticos cuando están observando ciertos tipos de luz parpadeante que estén presentes a menudo en nuestro ambiente. Estas personas pueden experimentar estos síntomas cuando estén jugando con ciertos videojuegos. Los jugadores que no tengan síntomas previos puede sin embargo que tengan una condición epiléptica no detectada. Consulta a tu médico antes de jugar con videojuegos si tienes problemas epilépticos. Consulta con tu médico si experimentas cualquiera de los síntomas siguientes mientras estás jugando con videojuegos: alteración de la visión, espasmos musculares, otros movimientos involuntarios, pérdida de conciencia de tu entorno, confusión mental y/o convulsiones.



Índice



¿Quién de vosotros no ha soñado alguna vez con hacer un viaje fantástico por el tiempo y el espacio con sus mejores amigos? ¿Quién de vosotros no ha deseado visitar misteriosas ciudades incas y buscar valiosos tesoros en templos de civilizaciones olvidadas? ¿Y quién de vosotros no quisiera transformarse, de vez en cuando, en un caballero fuerte e intrépido?

Acompañadnos en nuestro viaje y compartid con nosotros Illusion of Time.

Una excelente aventura con una increíble acción os espera. Este libro será vuestro acompañante tanto en tiempos buenos como malos. ¡Divertíos!

Impresión

Editor	Shigeru Ota
Dirección de redacción	Susanne Pohlmann, Claude M. Moyse
Redacción	Marcus Menold, Andreas G. Kämmerer, John D. Kraft
Guía técnica del juego	Wolfrang Ebert, Michael Friesl
Dirección del proyecto	Annette Bernert
Traducción del texto de pantalla	Mª Jesús Alcami
Traducción del manual	Luisa Bernstorff
Coordinación de la versión española	FM Soft, S.L.
Concepto y diseño	Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Ryokuju Tsukamoto, Masao Iwamoto, Kouji Yoshizu
Maquetación	Hiroshi Ohashi
Ilustraciones	Mastunori Iwamoto, Makikazu Ohmori, Kenshow Sugimoto
Realización de la portada	ConTeam, Groß Gerau
Tipografía:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litografía:	G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Imprenta	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

La Guia Oficial de Nintendo para "Illusion of Time" la edita Nintendo Europe Gmbh y Nintendo Co., Ltd.

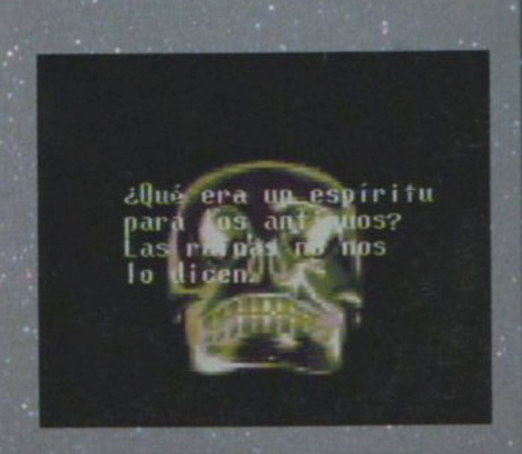


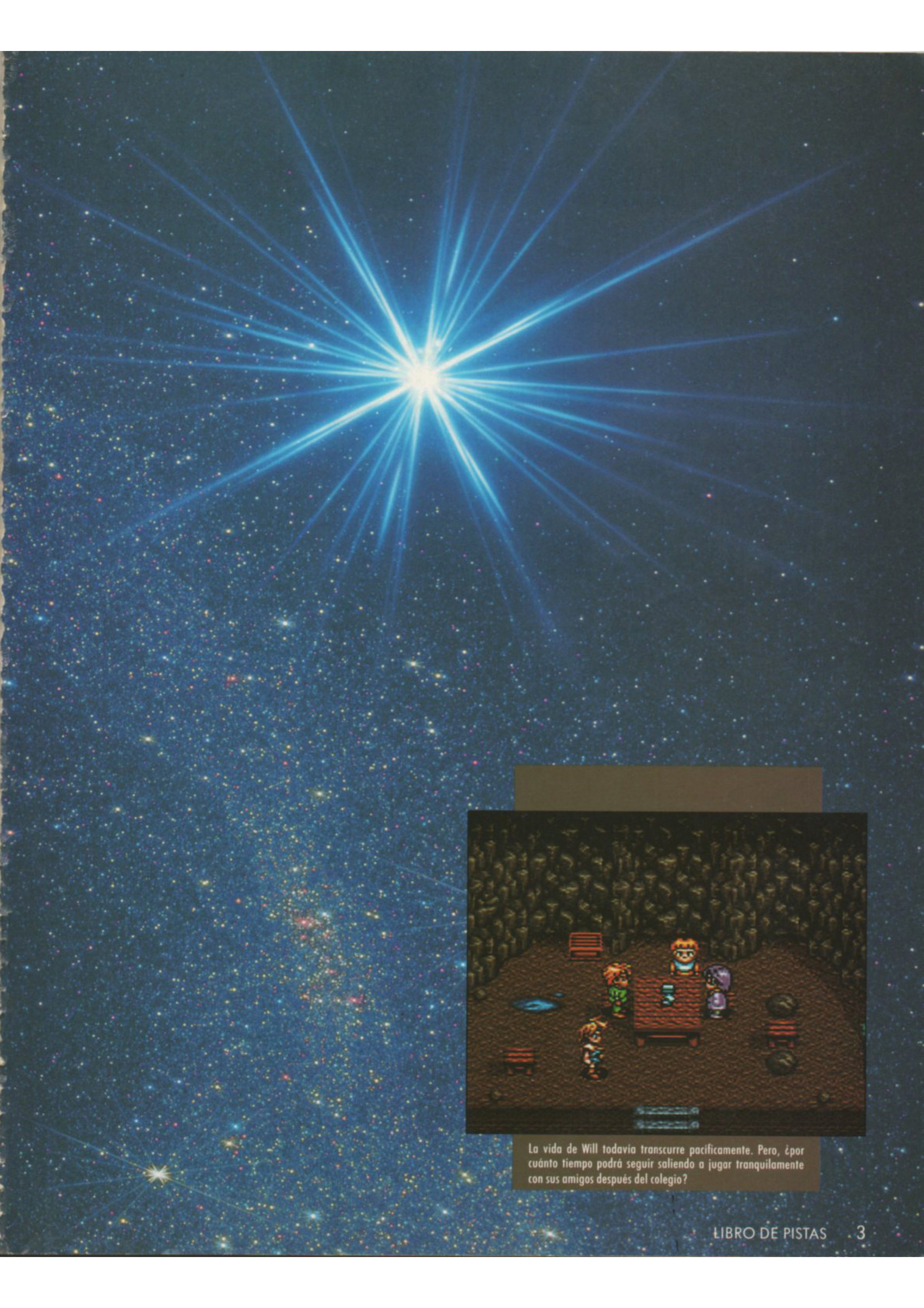
NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana, 39
28046 MADRID

ILLUSION of TIME

ILLUSION OF TIME

Hace mucho, mucho tiempo vivía un pueblo que tenía unos poderes extraordinarios. Podía crear plantas y animales monstruosos, pero estos empezaron a rebelarse contra sus creadores, la civilización empezó a desmoronarse. Finalmente llegó la batalla decisiva entre el Caballero de la Luz y el Caballero de la Oscuridad. Este duelo se decidió por la intervención de un arma increíblemente poderosa: el Cometa del Caos. Su poder convertía a todos los seres vivos en monstruos primitivos y agresivos. Pero de repente el Cometa se retiró. Poco a poco volvió a desarrollarse la vida pacífica en la Tierra. Pero cada 800 años vuelve a aparecer el Cometa destructor y…, ¡ahora es el momento de volver a enfrentarse al poder portador de desgracias!





La vida de Will todavía transcurre pacíficamente. Pero, ¿por cuánto tiempo podrá seguir saliendo a jugar tranquilamente con sus amigos después del colegio?

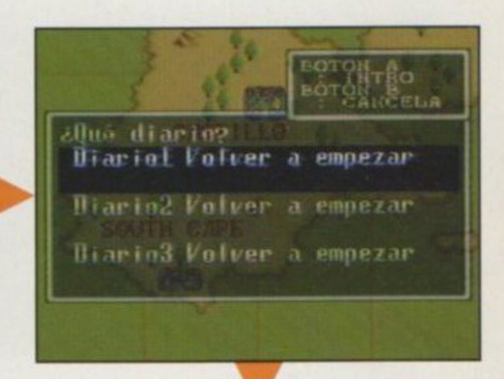
EMPIEZA LA BÚSQUEDA

Antes de lanzaros con Will a la mayor aventura de su vida, deberíais familiarizaros con algunos principios fundamentales. ¡Sólo así podrá tener una oportunidad de cumplir su Misión!

¡Empieza la aventura!

Introduce el cartucho de „Illusion of Time" en tu Super Nintendo. Siempre que introduzcáis o saquéis un cartucho, la consola Super Nintendo debe estar apagada. Cuando aparezca el título, elige un espacio para grabar el diario y..., ¡empieza la aventura!









Cómo grabar y continuar el juego

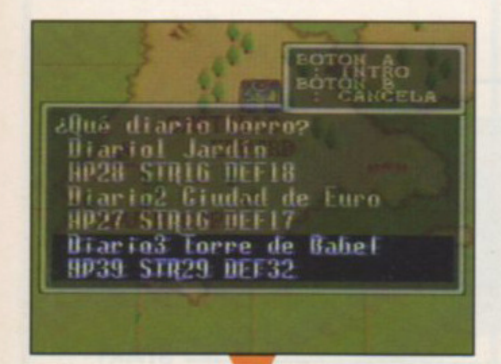
Para grabar el estado actual de vuestro juego en el diario, tenéis que buscar un Espacio Oscuro. Allí Gaia, la Guardiana de la Vida, os ayudará con sus poderes mágicos a encontrar un lugar para grabar. La próxima vez podéis continuar el juego por donde os hayáis quedado la última vez.





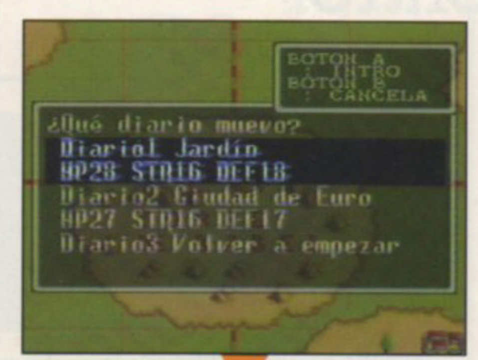
Borrar y Copiar

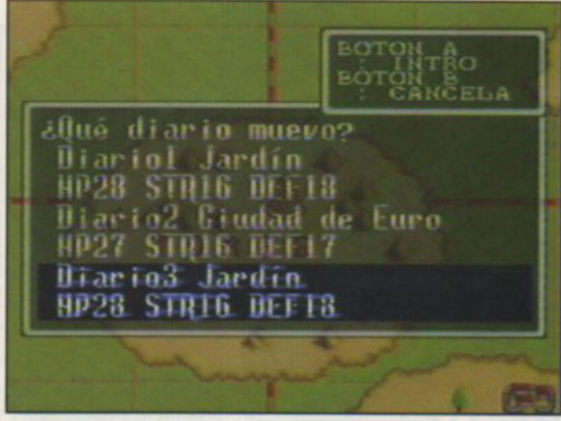
¿Habéis llenado todos los diarios? ¿Queréis volver a empezar el juego? ¿Os gustaría investigar una parte del juego más tarde, pero ahora seguir jugando? Eso está hecho: el juego tiene una función para borrar y copiar. Para borrar datos, deberéis elegir el diario correspondiente y confirmar la orden de borrar. Así volvéis a disponer de un espacio para grabar que aún no ha contenido ninguna aventura. Para copiar se hace algo parecido: primero se elige el diario que queráis copiar y después otro al que queráis copiar los datos. Pero tened en cuenta que en el segundo diario se borrarán los datos que contenía antes.





Después de borrar los datos de un diario, tenéis otra vez espacio libre para grabar.







Si copiáis datos de un diario a otro, se borrará lo que haya dentro, así que tened cuidado al elegir el lugar para grabar.

MENÚ DE SONIDO Y AJUSTE DE CONTROL

Además de las posibilidades ya mencionadas, el juego os ofrece otras dos opciones que podéis aprovechar. En primer lugar, podéis decidir si queréis oír el sonido en mono o en estéreo. Además tenéis la posibilidad de elegir entre dos tipos de Ajuste de Control, según el que os parezca más cómodo.



Pulsar el Panel de control hacia la izquierda o la derecha para cambiar el sonido de mono a estéreo o al revés.



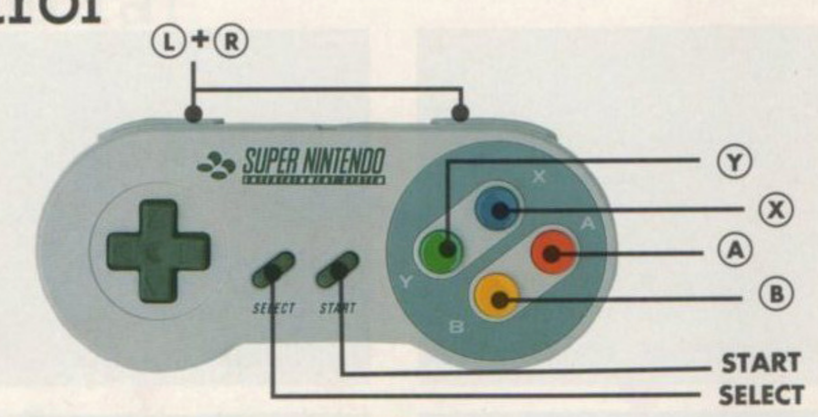
Probad las dos posibilidades de ajuste antes de decidiros por una.

MANEJO DEL JUEGO

El manejo de „Illusion of Time" es sencillo y fácil de aprender. Pero deberéis recordar exactamente cómo aprovechar al máximo los talentos de Will para que podáis concentraros en todas las otras tareas del juego.

El Panel de Control

Es importante que os aprendáis bien los efectos de los botones del panel, porque en situaciones de peligro no tendréis tiempo de estar probando qué botón hay que utilizar. Y esto podría causarle grandes dificultades a Will. A continuación explicaremos las funciones de los botones tal y como funcionan en el Ajuste 1. También tendréis que aprender sus funciones en el Ajuste 2.



Botón A

Will utiliza su arma cuando se enfrenta a un adversario. Si utilizáis el Panel de control podréis ser más efectivos todavía contra los enemigos de Will, (ver página siguiente).




Botón B

Tras seleccionar un objeto en la Ventana de Objetos, pulsad el Botón B. Si el objeto elegido no es útil en esa situación, os daréis cuenta.




Botones L/R

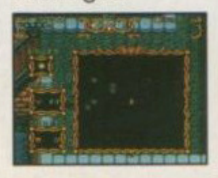
Si pulsáis este botón, Will utilizará sus habilidades especiales. Puede construir un escudo para protegerse de las flechas u otros objetos defensivos, puede atraer objetos hacia sí, etc..., (ver página 14).






Botón Start

Si pulsáis Start, podéis hacer un descanso. En los castillos, cuevas y calabozos, el Botón Start hará aparecer una ventana con información sobre el número y las características de los enemigos.




Botón Select

Pulsando Select aparece la Ventana de Objetos. Podéis elegir el objeto que queráis utilizar ahora e informaros sobre el estatus de Will.




Funciones del Panel de control

El Panel de control también ofrece sorprendentes posibilidades para Will. Por sí solo o en combinación con uno de los Botones de control no sólo indica la dirección que deberá emprender Will sino que además activa algunos de sus talentos especiales. Al principio del juego Will todavía no dispone de todos los talentos que explicamos a continuación.





Andar

Para que Will se mueva en una dirección determinada, tenéis que pulsar el Panel de control en esa dirección. Will puede moverse en ocho direcciones distintas. Además de las cuatro direcciones básicas podéis mover el Panel de control en diagonal, de manera que Will se mueva hacia arriba, hacia abajo, a derecha como a izquierda.





Para alcanzar algunos lugares, Will necesita moverse en diagonal.

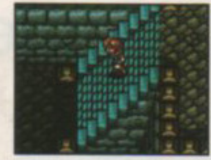
Correr

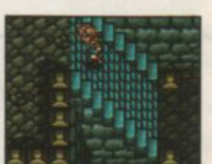
Si pulsáis el mando dos veces seguidas en la misma dirección, Will se moverá más rápido y recorrerá la aventura a toda velocidad. Sólo reducirá de nuevo la velocidad cuando soltéis el mando. Esto es muy útil en zonas libres de enemigos, en las que podéis ahorrar mucho tiempo corriendo.



Salto con rampa

Algunos obstáculos os parecerán infranqueables en un primer momento. Pero buscad una rampa que esté cerca y haced que Will corra por ella a toda velocidad. Ya veréis lo poco que le cuesta subir la colina de enfrente. Así alcanzará lugares más altos con facilidad.





Bajar la rampa con carrerilla, así Will podrá subir la rampa de enfrente con toda facilidad.

Saltos gigantes

Tampoco los obstáculos como fosos de agua o acantilados son un problema para Will, si descubre una rampa y algo que le sirva de trampolín. Bajad la rampa con carrerilla y Will superará con un salto gigantesco lo aparentemente insuperable.



Salto de ataque

Sólo Will domina este tipo de ataque especialmente efectivo (Freedan y Shadow tienen otros talentos en lugar de éste). Cuando Will esté atacando a sus enemigos, pulsad el Panel en dirección al adversario y Will hará un salto espectacular. Este ataque es más efectivo que el ataque normal.





Con el salto de ataque Will es más poderoso frente a sus numerosos adversarios.

Conseguir información

Cuando Will se encuentre con cualquier ser, deberá intentar acercarse y entablar una conversación con él. En cuanto os encontréis cerca del otro, apretad el botón A. Además se puede investigar el entorno, encontrar objetos escondidos y abrir cofres de tesoros.

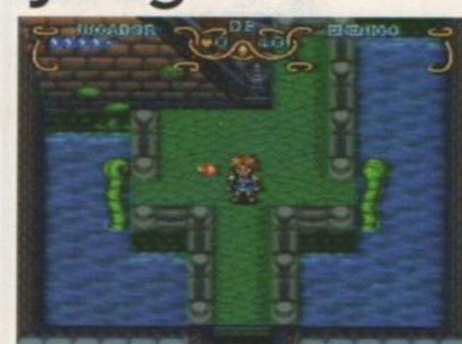


LAS PANTALLAS

Además de la pantalla de juego, „Illusion of Time" tiene otras pantallas que se pueden utilizar para determinados propósitos. Debéis aprovechar al máximo todas las pantallas para tener éxito en la aventura.

La Pantalla de Juego

La aventura se desarrolla sobre todo en esta pantalla, sea cual sea la situación de Will, ya se encuentre investigando una ciudad o enfrentándose a sus enemigos en una zona misteriosa. No debéis perder de vista la parte superior de la pantalla porque os indica cuánta energía le queda a Will y cuánta a sus adversarios.



No perdáis de vista la línea superior de la pantalla, porque indica la cantidad de energía de Will y la de sus enemigos, así como la resistencia de Will.

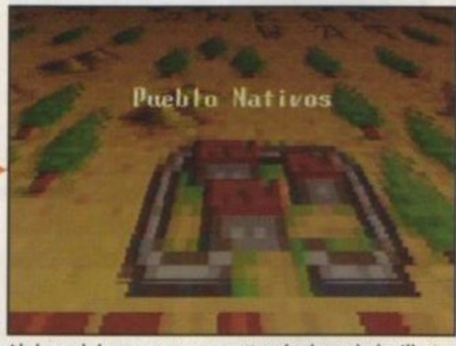


La Pantalla del Mapa

Vuestro camino en esta aventura ya está predestinado por los Dioses. Acompañando a Will y sus amigos, iréis conociendo poco a poco todo el mundo de „Illusion of Time". En cuanto hayáis superado con éxito una prueba, saldréis de viaje, para lo que aterrizaréis en el Mapa y automáticamente llegaréis a vuestro próximo destino. También podéis elegir vosotros mismos el destino, pero la lista de lugares a vuestra disposición es bastante limitada.



El valiente Will viaja por el Mapa hacia su próximo destino, que ya ha sido elegido para él por los Dioses.



A lo largo de la aventura conoceréis todo el mundo de „Illusion of Time" en compañía de Will y sus amigos.



Planos de localización

En los castillos, ruinas, cuevas y calabozos os acecharán peligros en cada rincón. Por suerte Will posee una especie de radar que os indicará en una pantalla adicional dónde se esconden los enemigos a su alrededor. En este plano también podréis descubrir Cofres de Tesoros y Espacios Oscuros. Este plano es de especial utilidad para descubrir enemigos que tienen la capacidad de hacerse invisibles. Al fin y al cabo es parte de la tarea de Will eliminar a todos sus adversarios para poder llevar a cabo su misión.

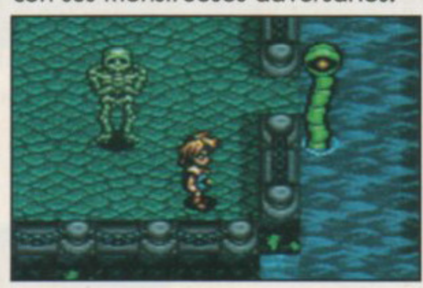


El plano de localización funciona como un sistema de radar, que os indicará todos los enemigos y secretos.



Enemigos

Con la ayuda del plano, Will puede prepararse para el enfrentamiento con sus monstruosos adversarios.





Espacio Oscuro

Este es un sitio que Will busca con especial interés porque allí puede recuperar energía.





Objetos

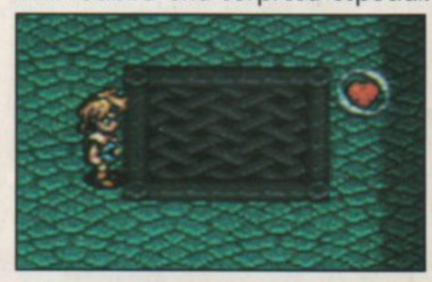
Will no encuentra sólo adversarios, sino también objetos que hallará gracias al plano de localización.





Indicador de Fuerza

Tras solucionar el enigma de un lugar y eluminar a los adversarios, Will recibirá una sorpresa especial.



Almacenar Objetos

Will puede almacenar en el Pedestal de Piedra los objetos que haya encontrado o ganado en la batalla. Siempre se mantiene en contacto con el Pedestal telepáticamente. Además de las seis Estatuas Místicas que Will debe encontrar para frenar al Cometa del Caos, también almacenará melodías, alimentos, Joyas, etc... Will sabe que incluso el objeto más inverosímil tendrá su utilidad algún día. En el lugar de almacenamiento también os podéis informar sobre el estatus de Will y de los Caballeros.







Entre otras cosas, Will guarda en el inventario el diario de su padre desaparecido. En la pirámide releerá lo que escribió su padre antes de desaparecer.





En el inventario también se encuentran los documentos que informan sobre el estatus de Will. Así puede ir aprendiendo a lo largo de la aventura.

SISTEMA DE JUEGO

Las tareas que os esperan en esta aventura son numerosas y variadas. No sólo tendréis que demostrar vuestro valor en la acción, sino también solucionar enigmas, obtener información y conseguir que vuestro héroe llegue a la Gran Prueba Final con la mayor cantidad de fuerzas posible.

El Principio Básico

Lo más importante es reunir la seis Estatuas Místicas, que os abrirán el camino para la Gran Prueba Final. Pero eso no es tan fácil como suena. Aparecerá alguien que os indicará cómo llegar a la Estatua correspondiente. Siguiendo las instrucciones de este ser benévolo, tendréis que abriros camino hasta el Guardián de la Estatua y, después de una lucha victoriosa, llevaréis la Estatua a vuestro inventario de objetos. Pero en el camino hacia el Gran Enigma, deberéis solucionar muchos enigmas menores. De lo contrario, el camino hacia el Gran Enigma os quedará vedado.





Un ser benévolo os indica dónde se encuentra aproximadamente la siguiente Estatua.


Will sigue las instrucciones y se abre camino arduamente hacia el Guardián.


Tras conseguir arrebatar la Estatua, la deposita en el Almacén hasta haber encontrado las demás Estatuas.

Cómo aumentar las posibilidades de Will

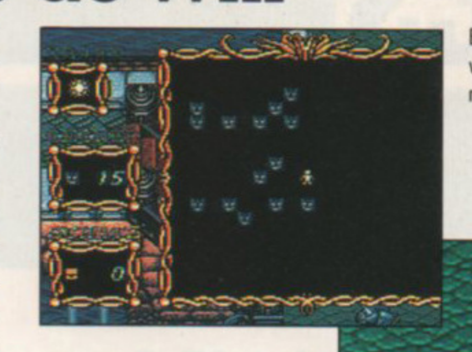
Al ser derrotados, los enemigos de Will a menudo dejan atrás una brillante Joya Oscura. Debéis coleccionarlas, haciendo que Will pase por encima o las atraiga hacia sí, y cuando hayáis juntado 100, Will conseguirá una Vida Extra. Así, si perdéis la vida, gracias a la Vida Extra podréis continuar el juego en el espacio anterior a dónde os encontráis.



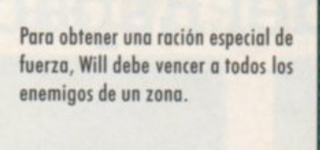


Fortalecer el Estatus de Will

A medida que avanza en esta aventura, Will aumenta su experiencia y su fuerza. Además de poder conseguir Vidas Extra, existen otras posibilidades para ayudarle a llegar al objetivo de su Misión. Por ejemplo, puede aumentar su resistencia venciendo a sus numerosos enemigos. Si vosotros y Will conseguís vencer a todos los enemigos de un espacio, obtendrá una ración especial de fuerza y después podrá vencer incluso a los adversarios más resistentes. Además de esto, en el Espacio Oscuro, Gaia le fortalecerá en algunas ocasiones con la Magia del Poder Oscuro.



En el plano de localización podréis ver si habéis vencido a todos los enemigos de cada zona.



Para obtener una ración especial de fuerza, Will debe vencer a todos los enemigos de un zona.



En las luchas contra sus enemigos, Will aumenta su experiencia y su fuerza.



También la resistencia de Will se fortalecerá de cuando en cuando, así será menos vulnerable frente a los ataques.



Mediante las Joyas Oscuras, Will aumenta sus posibilidades de vencer en esta peligrosa aventura.

Las Misteriosas Joyas Rojas

En algunos lugares Will encuentra Joyas Rojas que, aunque no son imprescindibles para cumplir con su Misión, le ayudarán a avanzar un buen trozo. En cada ciudad hay un Joyero que cambiará las Joyas Rojas por bienes muy útiles, por ejemplo una carga de energía, más fuerza síquica o mayor Poder Oscuro. Quién encuentre las 50 Joyas, recibirá una gran sorpresa.



Will puede encontrar las Joyas en los lugares más inverosímiles, así que debería buscarlas en todas partes.



El Joyero cambiará las Joyas por poderes extraordinarios.



EL ESPACIO OSCURO

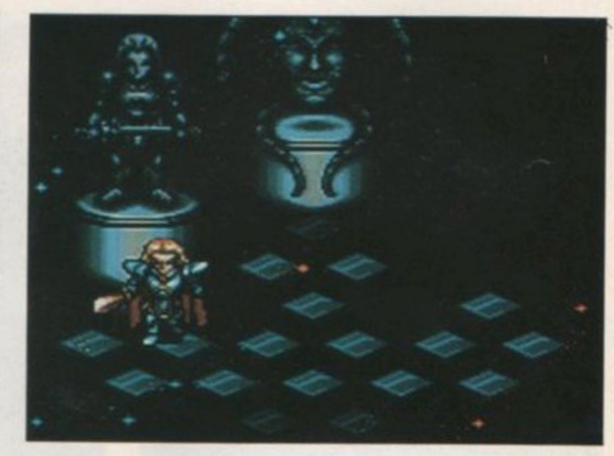
Durante vuestra aventura conoceréis muchos países lejanos y lugares extraordinarios. Pero en todos ellos se repetirá un elemento: el Espacio Oscuro.

El Secreto del Espacio Oscuro

En muchos de los lugares que investiguéis, os llamará la atención un punto de luz brillante. Si os acercáis, veréis que se trata de un Portal hacia otra Esfera. Si entráis en el, os encontraréis ante Gaia, la Guardiana de la Vida, que os será útil en muchos sentidos. Gaia grabará el estado actual del juego y os concederá nuevas energías. Además os dará información y la posibilidad de cambiar de apariencia más adelante en el juego.



Will ha entrado en el Espacio Oscuro y se encuentra frente a Gaia. A su izquierda se encuentra la Estatua del Caballero Freedan, y con su ayuda podrá convertirse en este valiente guerrero.



¿Dónde se encuentra el Portal?

Encontraréis Espacios Oscuros tanto en las ciudades como en los laberintos y otros parajes misteriosos. Gracias al Plano podréis localizar los Portales, que estarán marcados con un círculo azul. No deberíais desaprovechar ninguno de los Portales porque siempre es útil grabar el estado actual del juego y además aumentará vuestra energía.





Grabar el Juego

El estado actual del juego se graba hablando con Gaia. Primero curará vuestras heridas, luego os dará importantes informaciones para vuestra búsqueda y finalmente grabará el juego. Si hacéis una interrupción ahora, podréis seguir jugando desde este punto la próxima vez.





OBJETOS

A lo largo de vuestra aventura, encontraréis los objetos más variados. Cada una de éstas reliquias tiene un significado especial. En esta página os presentaremos los objetos más comunes.

Joyas, Magia y Poderes Místicos

Encontraréis dos tipos diferentes de objetos. Por una parte, objetos que no son imprescindibles para alcanzar el objetivo final y de los que hay muchos. Por otra, los que son absolutamente necesarios para cumplir vuestra Misión, como por ejemplo las Estatuas Místicas.





Joyas Oscuras

Si conseguís reunir 100 de estas Bolas, obtendréis una Vida Extra.

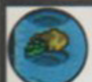




Estatuas

Todo el juego gira alrededor de estas Estatuas Místicas. Tendréis que conseguir seis de ellas.





Hierbas Curativas

Con las Hierbas Curativas podéis recargar vuestras pilas y ahorraros una visita a Gaia.





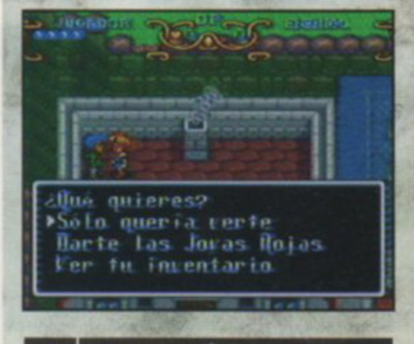
Joyas

Hay 50 de ellas en todo el juego. Las podéis cambiar por otras cosas en casa del Joyero.



El Joyero

En la lista podéis ver cuántas Joyas Rojas hacen falta para obtener cada Objeto.



3	Hierbas Curativas
5	Fuerza Defensiva
8	Energía de Vida
12	Fuerza
20	Poderes Síquico
30	Poderes Oscuro
50	Mis Secretos

PODERES OSCUROS

A lo largo de la aventura vosotros y Will obtendréis algunos poderes nuevos. El tipo de Poder dependerá de la apariencia que tenga en ese momento vuestro héroe. Will y Freedan tienen tres Poderes distintos y Shadow sólo uno.

Los poderes oscuros de Will

Will irá aprendiendo a utilizar poderes que le ayudarán en el resto de la aventura. Conseguirá estos poderes en los Espacios Oscuros de Gaia. Will puede aprender tres técnicas diferentes. Pero hasta que las aprenda, su única arma es la espada.





Psycho Dash

Will ataca a su enemigo con un salto. Pulsad y mantener pulsado el Botón A hasta que empiece a parpadear, y movedlo en dirección al enemigo. También puede destruir paredes de esta manera.





Psycho Slider

Sirve para deslizarse por agujeros o entradas estrechas. Coged carrerilla y pulsad el Botón A para realizar este ataque.





Spin Dash

El ataque torbellino sirve para remontar rampas empinadas. Pulsad el Botón A y cuando el cuerpo de Will parpadee, pulsad L y R alternativamente.





Los poderes oscuros de Freedan



También Freedan, el Caballero de la Oscuridad, tiene poderes síquicos que puede ampliar a lo largo de la aventura. Son tres, como los de Will, pero son algo más poderosos. Los irá aprendiendo poco a poco. Cuando hayáis aprendido todos los poderes de Will y Freedan, podréis elegir el que os sea más útil en cada situación.

Fraile Oscuro

Con este poder aparece una bola de fuego en la hoja de la espada de Freedan que puede eliminar a enemigos que se encuentran fuera de su alcance. Pulsad el Botón A por un momento y volved a soltarlo.





Si después de lanzar la bola de fuego volvéis a pulsar el Botón A, la fuerza de la bola aumentará y el impacto será más fuerte.

Aura Barrera

Podéis crear un campo de energía que os protegerá de los disparos y ataques enemigos. Para crearlo, debéis pulsar el Botón A y esperar a que el cuerpo de Freedan parpadee. Con L y R activaréis el campo.





El campo de energía tiene una desventaja: se necesita bastante tiempo para activarlo y no dura mucho.

Terremoto

Utilizad el Terremoto cuando tengáis la posibilidad de saltar desde lo alto de una pared. Al activarlo paralizaréis a todos los enemigos por un momento.





El Terremoto paraliza por un momento al enemigo. Aprovechad para esquivar o eliminar al enemigo paralizado.

Los poderes oscuros de Shadow

Si habéis conseguido llegar hasta la pirámide, Gaia, la Guardiana de la Vida, os regalará el poder de convertiros en Shadow, la más poderosa de vuestras personalidades. El cuerpo de Shadow está hecho de un líquido que no existe en la Tierra, que os será muy útil. Shadow ataca a sus enemigos con un látigo hecho del mismo líquido. Esta, por el momento, es vuestra arma más poderosa.

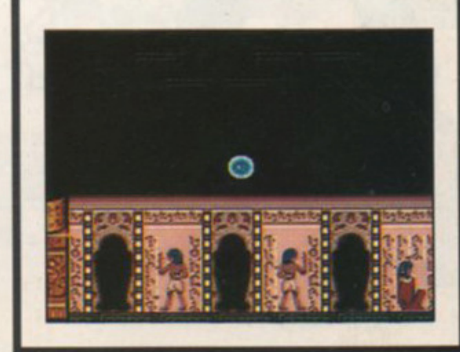




Dos de los poderes de Shadow. Puede dar latigazos y moverse muy deprisa, levitando por encima del suelo.

Licuarse

El poder más útil de Shadow es que puede convertirse en agua. Esto le protege y le permite atravesar techos goteando.



LOS AMIGOS DE WILL

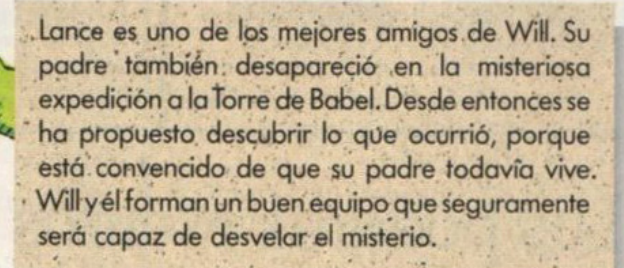
Will se enfrenta a una larga y peligrosa aventura. Pero no está sólo en su esfuerzo. En muchos sitios encuentra amigos que se le unirán y le ayudarán con sus consejos.

Misión de Will

Will es el único miembro que ha vuelto de una misión que iba a investigar el misterio de la Torre de Babel. Entre los desaparecidos estaba el padre de Will. Desgraciadamente, Will no recuerda nada de lo que ocurrió en aquella ocasión. No sabe cómo perdió a los demás ni cómo consiguió encontrar el camino de vuelta a casa. Pero desde entonces ha sentido que tiene una extraña fuerza: puede mover los objetos con el poder de su mente. Y ahora le espera una Misión…



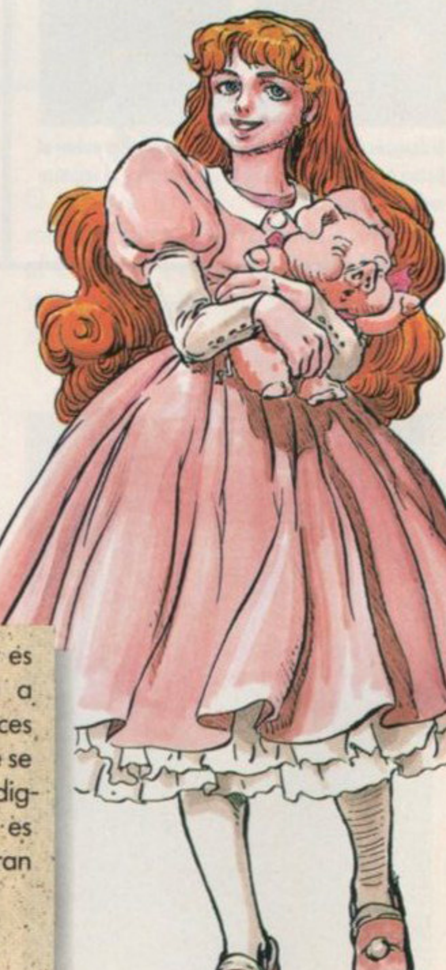
Lance



Lance es uno de los mejores amigos de Will. Su padre también desapareció en la misteriosa expedición a la Torre de Babel. Desde entonces se ha propuesto descubrir lo que ocurrió, porque está convencido de que su padre todavía vive. Will y él forman un buen equipo que seguramente será capaz de desvelar el misterio.



Kara



Es la princesa del Reino de Edward y es muy caprichosa. Está acostumbrada a hacer siempre lo que le apetece y a veces tiene problemas con los demás, porque se niega a hacer cosas que considera indignas para una princesa. Sin embargo es buena en el fondo y puede ser de gran ayuda en algunas ocasiones.





Lilly

Lilly es del pueblo Itory y puede convertirse en un diente de león, una minúscula hada, lo que le permite explorar pasadizos estrechos, cofres y otros escondrijos. Lilly siempre está de buen humor y tiene tendencia a enamorarse con facilidad. ¿Encontrará entre los amigos de Will a alguien que responda a sus sentimientos románticos?

Seth

Su aspecto poco inteligente engaña. En realidad es el pensador del grupo, el que suele descifrar los enigmas más complicados. En su tiempo libre le gusta jugar en la cueva secreta con sus amigos. Sus juegos preferidos son los de cartas.

Erik

Es el más joven de los amigos de Will, pero siempre quiere participar y ser útil en la aventura. Es despierto y vivaracho. Pero en situaciones realmente peligrosas, tiene miedo y se esconde detrás de sus amigos mayores.



Neal

Neal es un inventor loco, que siempre tiene ideas estrafalarias. No le preocupa la ropa, por lo que lleva años vestido con un saco. Sus inventos os serán de gran utilidad.



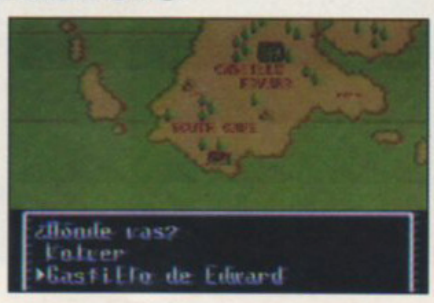
EL MAPA

Este mapa representa la Tierra tal como era hace millones de años, antes del desplazamiento de las placas tectónicas. Si lo comparáis con un mapa actual, podréis comprobar el desplazamiento de los continentes.

1. South Cape
2. Castillo de Edward
3. Pueblo Itory
4. Tribu de la Luna
5. Ruinas Incas
6. Costa de los Diamantes
7. Freejia
8. Minas de Diamantes
9. Cabaña de Neal
10. Nazca
11. Palacio de la Playa
12. Mu
13. Pueblo Ángel

La vuelta al Mundo

La lista de lugares os enseña en qué orden los visitaréis, así que podéis utilizarla para orientaros cuando no sepáis vuestro próximo destino. Pero sólo podréis viajar al siguiente lugar cuando hayáis resuelto todas las tareas del lugar dónde estáis.







14 Watermia

15 Gran Muralla China

16 Euro

17 Monte Kress

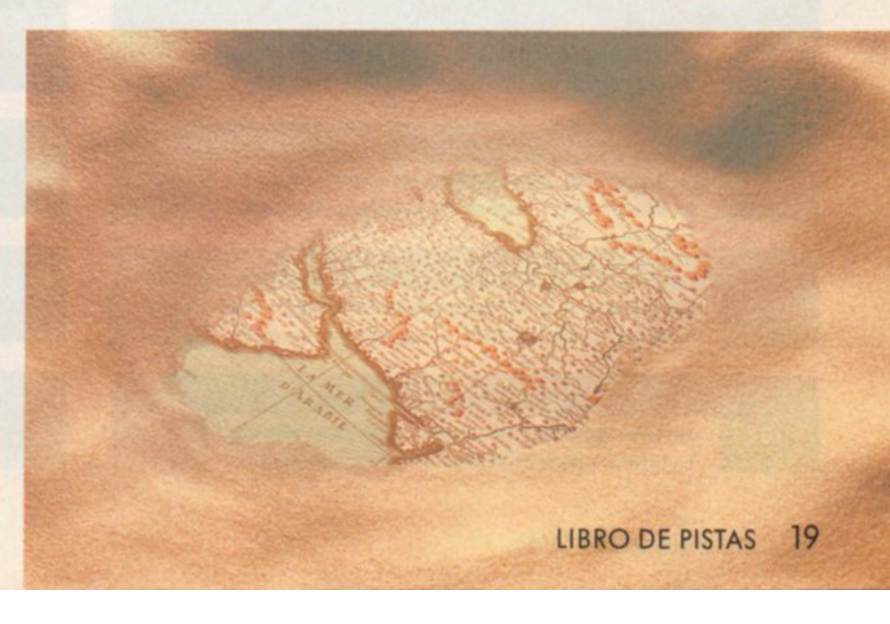
18 Pueblo Nativos

19 Angkor Wat

20 Dao

21 Pirámide

22 Torre de Babel



LOS ADVERSARIOS

Quién conoce bien a su enemigo, también puede vencerle. Por eso deberíais saber muy bien a qué os enfrentáis en vuestra aventura con Will. De lo contrario, podéis caer en sus trampas.

Lo que debe saber el Aventurero

Por si fuera poco trabajo resolver todos los enigmas de esta Misión, Will se ve obligado además a enfrentarse a los numerosos adversarios que se empeñan en complicarle la vida y frenar el avance de los intrusos. No perdáis de vista la parte superior derecha de la pantalla, porque os indicará cuánta energía estáis quitando al enemigo con vuestro ataque.



NOMBRE DEL ADVERSARIO
Dónde se encuentra y qué debéis saber sobre él.



RIBBER
Estos esqueletos viven en el Castillo de Edward y como no pueden avanzar muy rápido, lanzan sus huesos detrás de sus enemigos.



KING BAT
Este peligroso murciélago vive en los rincones oscuros del Castillo de Edward. Cuidaros de sus mordiscos.



CANAL WORM
Este gusano repelente aparece en aguas putrefactas en el Castillo de Edward. Cuidado con las burbujas fétidas.



SKULL CHASER
Un enemigo muy tenaz en el Castillo de Edward. Pero le podéis combatir colocándole la calavera en su sitio con la espada.



MUDPIT
Este tipo asqueroso intentará hacerse amigo de Will en las Ruinas Incas. Evitadle a toda costa.



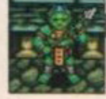
FOUR WAX
Este habitante de las Ruinas Incas tiene cuatro caras y por sus cuatro bocas intentará escupir sobre Will.



SLUGGER
El gusano de las Ruinas Incas parece no darse cuenta de la existencia de los intrusos. Pero..., cuidado, las apariencias engañan y sus ataques son repentinos.



SCUTTLE BUG
Este habitante de las Ruinas Incas es todavía más agresivo que el gusano y nunca debéis darle la espalda.



STONE GUARD
Estos Guardianes de Piedra parecen petrificados hasta que se les acercan los intrusos y atacan por sorpresa.



STONE LORD
Otro ser de piedra que cobra vida de repente y ataca con su lanza de fuego.



WHIRLIGIG
Una reliquia de la cultura inca que despierta a la vida y ataca en cuanto siente la presencia de Will.



SPLOP
Nunca permitáis que estos monstruos gelatinosos de las Ruinas Incas se acerquen demasiado a Will.



FLAYZER
Este habitante de las Minas tiene un látigo que le permite alcanzaros desde largas distancias.



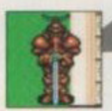
EYE STALKER
Vive en las Minas y Will debe evitar mirarle a los ojos si no quiere correr un grave peligro.



GRUNDIT
Este gusano de las Minas no busca diamantes, sino intrusos que pueda apresar.



BLUE CYBER
En Nazca os enfrentaréis a este Robot de Cristal que puede atacar con rayos láser y con sus poderosos brazos.



STINGER
En Nazca deberéis evitar su peligrosa espada.



DINAPEDE
Después de atacar, este ser prehistórico de Nazca se descompone en átomos que Will debe evitar tocar.



RED CYBER

Este robot de Nazca es de movimientos lentos, pero lo compensa con la rapidez de lanzamiento de sus brazos.



SLASHER

Lo más peligroso de este habitante de Nazca es su espada.



NITROPEDE

El siguiente eslabón en la evolución después del Dinapede, es también más fuerte y peligroso.



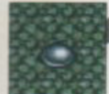
CYCLOPS

Esta mole de piedra del País Mu es invulnerable mientras no se mueva. Por eso sólo vale la pena atacarle cuando se despierta y se mueve.



FLASHER

Como este habitante de Mu puede hacerse invisible deberéis esperar a que se materialice para poder atacarlo.



SLIPPER

Su aspecto inofensivo engaña. Manteneós alejados de él.



SKUDDLE

Otro habitante de Mu que a primera vista parece inofensivo, pero que siempre está preparado para atacar.



STEELBONES

Los esqueletos de Mu son los más fuertes de todo el recorrido. Luchar contra ellos quita mucha energía a Will.



DIVE BAT

Este murciélago de Dark Angel suele pasar la mayor parte del tiempo colgado cabeza abajo, pero esto cambia en cuanto se le acerca Will.



RAMSKULL

Un Cabezón de Dark Angel que escupe fuego hacia los lados. Esto es un gran peligro para Will.



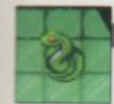
DRACO

Es el Guardián Ciego en la Puerta de Dark Angel, que ataca velozmente con la cabeza cuando siente el calor de otros seres vivos.



ARCHER

Estos arqueros de élite vigilan desde la Gran Muralla y sus flechas siempre dan en el blanco.



ASP

Otro de los vigilantes de la Gran Muralla es esta Serpiente Estranguladora.



FIRE BUG

Este Escarabajo Incendiario está encantado con la visita de Will porque cree que podrá aplicar su truco favorito: pegar fuego a los visitantes de la Gran Muralla.



EYESORE

Un pariente cercano de Fire Bug, que en lugar de fuego escupe ácido sobre sus víctimas.



FIRE SPRITE

Un flautista muy especial. En el Monte Kress ataca a sus enemigos con melodías de fuego.



ACID SPIDER

Después de conocer a esta Araña que quema con ácido a sus víctimas no es extraño que temáis a todos sus familiares.



SKULKER

Una Calavera Voladora que persigue a Will por los bosques del Monte Kress..., pero sólo si él se lo permite.



YORRICK

Otra calavera que se dedica a disparar a todo el que se atreva a andar por el Monte Kress. Pero ahora que ha llegado Will no durarán mucho sus fechorías.



ZOMBIE

En Ankor Wat el enemigo más peligroso es el Muerto Viviente. Los demás son un juego de niños a su lado.



ZIP FLY

Esta Mosca Mutante es rápida y agresiva, así que mucho cuidado con ella.



SHRUBBER

Su camuflaje le hace pasar desapercibido en el paisaje de Ankor Wat, así que... ¡Mantened los ojos bien abiertos!



WALL WALKER

Por suerte, esta Mosca está pegada a las paredes de Ankor Wat, pero, ¡cuidado, que dispara!



GORGON

Este tipo de Robot que sólo existe en Ankor Wat, puede dar saltos gigantescos y utiliza sus brazos rotantes como arma.



FRENZIE

Cuando Will la golpea, esta Calavera rueda a lo largo de las paredes de Ankor Wat.



GOLDCAP

Otra Calavera que ha desarrollado un sistema propio para atacar a los intrusos en Ankor Wat.



TUTS

Impide el acceso a la Pirámide y puede defenderse con su escudo.



HAUNT

La Momia sale de su sarcófago para atacar a Will. Su espíritu puede salir por entre los vendajes.



MYSTIC BALL

Estas extrañas Bolas siempre aparecen en grupos en la Pirámide. Cuidado: disparan con rayos láser.



BLASTER

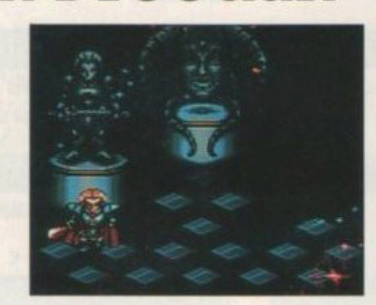
El Pájaro de la Pirámide esconde una bomba bajo su inocente aspecto y está esperando la ocasión para convertirse en Pájaro-Bomba.

ÚLTIMOS CONSEJOS

En las páginas anteriores habéis conocido los secretos y reglas del mundo en el que ahora os adentraréis. Leed las últimas instrucciones antes de lanzaros a la aventura.

Convertirse en Freedan

Cuando os convirtáis en Freedan por primera vez, os daréis cuenta de que tiene más fuerza que el joven Will. Aunque Will, a pesar de su tamaño, también tiene algunas ventajas, cuando os enfrentéis al Enemigo Final deberíais intentar convertiros en Freedan.





Almacenar Hierbas Curativas

Durante la aventura sólo tenéis dos posibilidades de reponer la energía perdida: una es entrar en un Espacio Oscuro y dejaros curar por Gaia, y la otra es utilizar las Hierbas Curativas que encontréis. Pero es más aconsejable guardar las Hierbas hasta el final y utilizarlas en el duelo contra el Enemigo Final.





Sin Piedad

Debéis ser implacables con vuestros enemigos porque cada victoria aumentará vuestras posibilidades. Cada duelo y cada victoria se almacenará y aumentará vuestra experiencia y fuerza. Otra razón para luchar sin cuartel es que hay pasadizos y puertas secretas que sólo se abren si derrotáis a todos los enemigos.



LA AVENTURA

Mapa de Situación	
	*Joya Roja*
	*Hierbas Curativas*
	*Espacio Oscuro*
	*Salida*

Empieza la Batalla

Habéis aprendido mucho, valientes guerreros. Conocéis las leyes del país y sois conscientes de los peligros que entraña vuestra Misión. Habéis sido elegidos para encontrar las Seis Estatuas Místicas y resolver el enigma de la Torre de Babel. No olvidéis nunca lo que le ocurrió a vuestro padre, que desapareció en una misión parecida. Misterio tras misterio, peligro tras peligro. Que Gaia, la Guardiana de la Vida, os proteja...



LA HUIDA

La historia de Will y sus amigos empieza en una pequeña ciudad en el punto más meridional de la Tierra, tal como era entonces. La ciudad natal de Will, South Cape...

Ciudad en la Costa

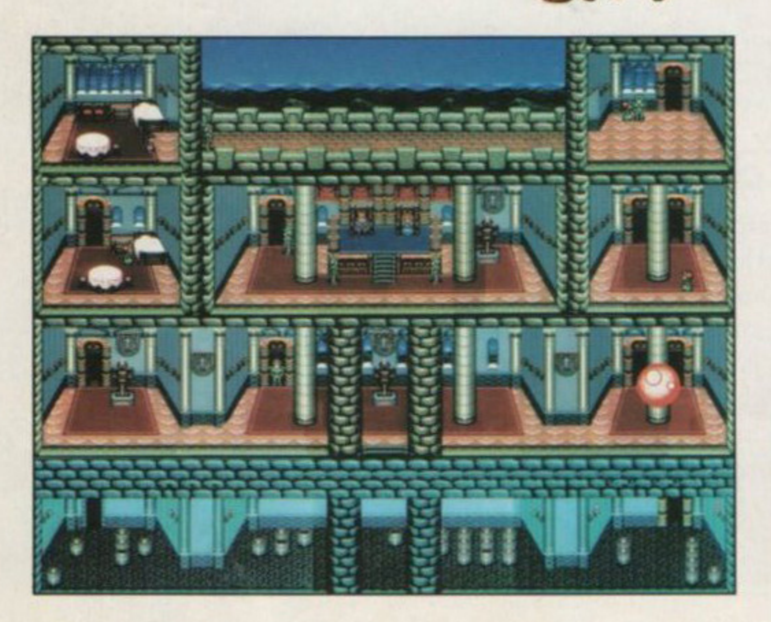
Cerca del Castillo de Edward, sobre un saliente rocoso que se adentra en el mar, se halla la ciudad de South Cape. Es un monumento de piedra que simboliza la victoria del ser humano sobre las fuerzas violentas del mar. Investigad bien toda la ciudad, porque en ella no sólo encontraréis las primeras tres Joyas, sino que además obtendréis información de sus habitantes. Cuando lo hayáis explorado todo, el centinela os abrirá las puertas de la ciudad.











Castillo de Edward

La primera parada en vuestro viaje será el Castillo de Edward. Investigad todo lo que podáis y no dejéis pasar a ningún transeúnte sin pedirle información. De esta manera averiguaréis bastantes cosas. En el Castillo conoceréis a la Princesa Kara y a su mascota, el cerdo Hamlet. Ambos tienen prohibido salir del Castillo. La alegría de conocerlos se disipará rápidamente cuando seáis encerrados en el calabozo por el Rey.

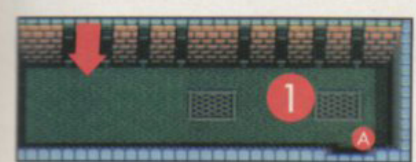


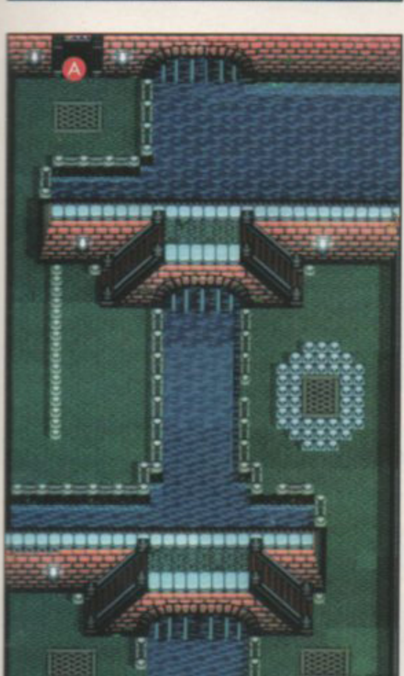


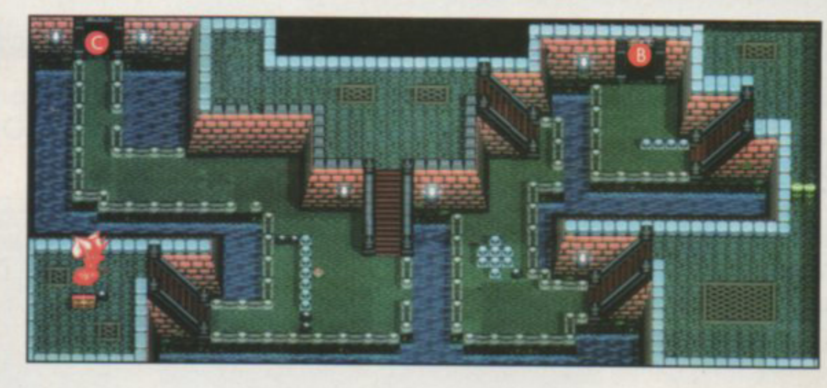
En el Calabozo

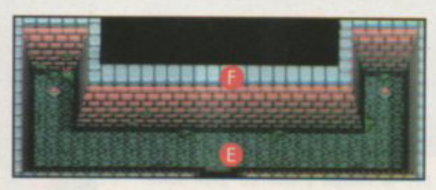
Os han encerrado en una pequeña celda, que tiene una sola salida . . . , que está cerrada. Debéis tener paciencia. Al investigar a fondo la celda, tendréis una visión y se os revelará el sentido de vuestra Misión. Al rato aparecerá vuestro salvador: Hamlet.

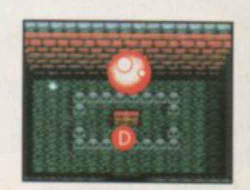


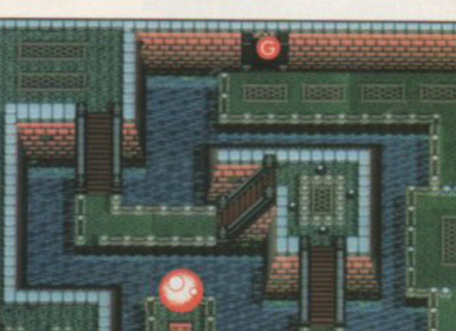


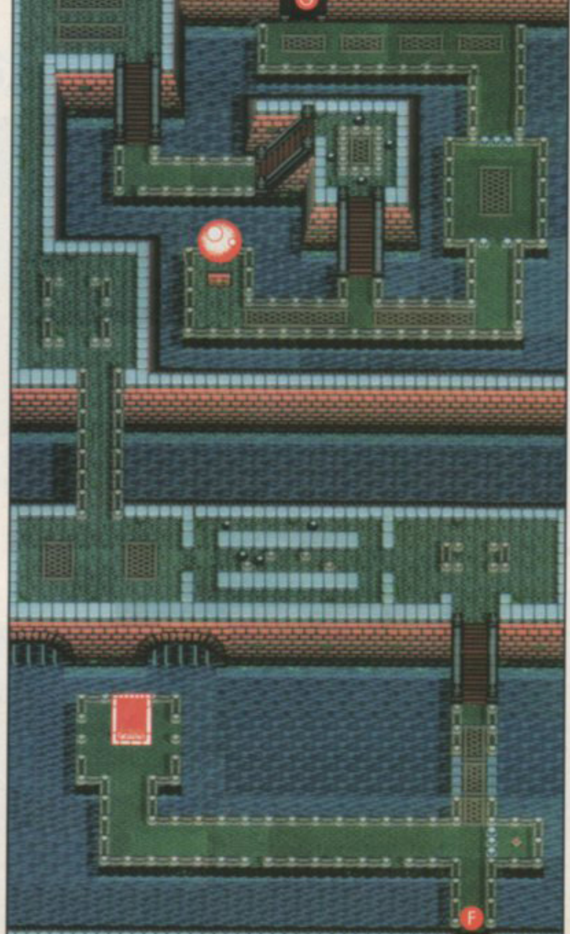














1 ¡Destruídles!

Después de haber sido liberados por Hamlet, recorreréis el sótano del Castillo buscando una salida. Os toparéis con unos cuantos enemigos, que os atacarán inmediatamente. De esta manera podréis entrenaros en la lucha y conseguir experiencia para el futuro.





CASTOTH OS ESPERA

Después de vuestra huida del Castillo, regresáis a vuestra ciudad natal con la Princesa Kara. Allí veis algo terrible: han destrozado vuestra casa y vuestros abuelos han desaparecido.

El Pueblo Itory

En South Cape conoceréis a Lilly, un ser mágico del Pueblo Itory. Ella lleva a Will a su pueblo natal. Aquí encontraréis la octava Joya, que está escondida entre los troncos de unos árboles. Pero aquí hay también algo mucho más valioso que la Joya: la primera de dos Estatuas Incas supuestamente se halla en Itory. Además aquí aprenderéis una nueva habilidad: el salto a distancia, que os permitirá llegar a la primera Estatua.



Bajad corriendo por la rampa y dad un gran salto. Llegaréis a otra parte de la ciudad.



En busca de la Tribu de la Luna

El Espíritu de la Flor de Itory os ha revelado dónde se encuentra la segunda Estatua Inca: se encuentra en poder de la Tribu de la Luna. Lilly, el hada, os acompaña al poblado, donde unos Seres de las Sombras os darán más información sobre el Cometa y la segunda Estatua Inca. Las voces de los extraños habitantes os revelan más cosas sobre la historia del Cometa del Caos, que con su cola les convirtió en mutantes. Para conseguir la Estatua tenéis que someteros a una prueba de los habitantes, en una cueva cerca de la Meseta de la Luna. Si conseguís superarla, conseguiréis lo que deseáis.



En el poblado os encontraréis con unas máscaras terribles, pero pronto comprobaréis que los habitantes no tienen malas intenciones. Os darán información muy útil.



Todavía no sabéis si realmente podéis confiar en los extraños seres. ¿Son humanos, víctimas de una maldición, o espíritus malignos que se están regodeando en un juego cruel? Con la ayuda de Lilly lo descubriréis.



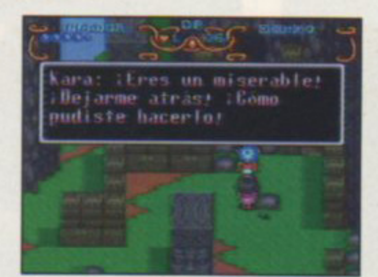
La Segunda Estatua

Parece una pesadilla. En la cueva debajo del poblado de la Tribu de la Luna, deberéis destruir a todos los pegajosos Sluggers en tan sólo 20 segundos. Si lo conseguís, la Estatua Inca será vuestra. De lo contrario, deberéis volver a enfrentaros a esta prueba.

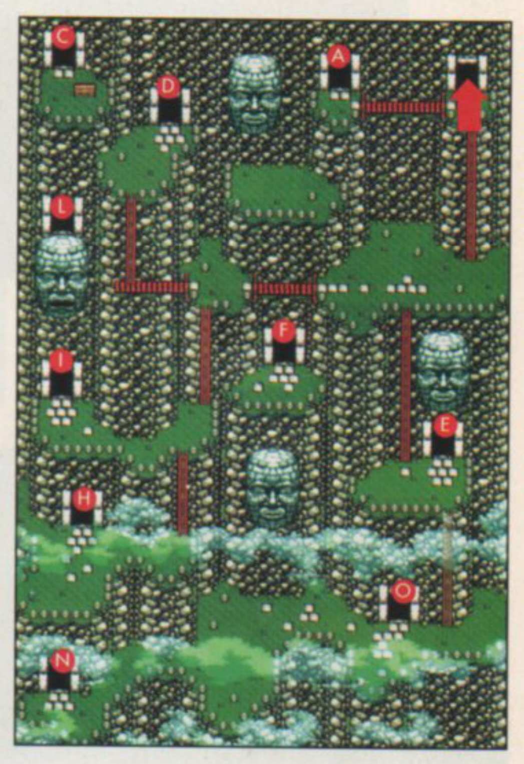


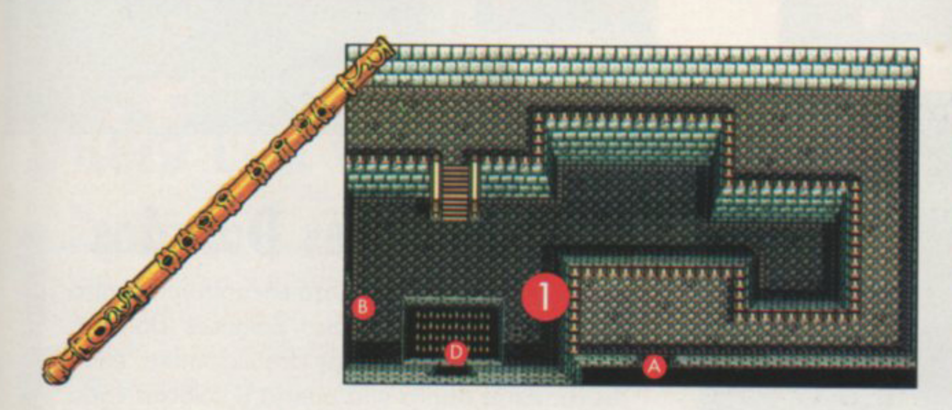
Ruinas Legendarias

Con las dos Estatuas Incas en vuestro equipaje llegáis ahora a las legendarias Ruinas Incas. La antigua cultura de los Incas conserva el secreto de la primera Estatua Mística y el camino hacia el maravilloso Barco de Oro. Aquí deberíais convertiros en Freedan, para poder vencer a vuestros enemigos en este peligroso paraje. Tenéis que colocar las dos Estatuas en los sitios adecuados del acantilado para poder enfrentaros a Castoth, el Guardián.



Kara es caprichosa y causa problemas. Ignoradla y Lilly cuidará de ella.

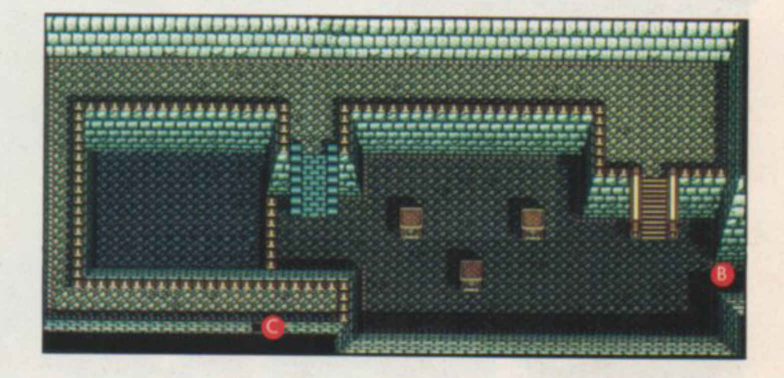




❶ El foso de pinchos

Dentro de las Ruinas Incas pronto descubriréis un obstáculo que parece infranqueable: un foso de pinchos que os separa de la puerta de entrada a la siguiente habitación de la cueva. Pero al lado del foso veréis un agujero en el suelo. Buscad ahora el Diamante que se encuentra en un cofre del tesoro cerca de vosotros. Cuando lo encontréis, debéis introducirlo en el agujero al lado del foso.



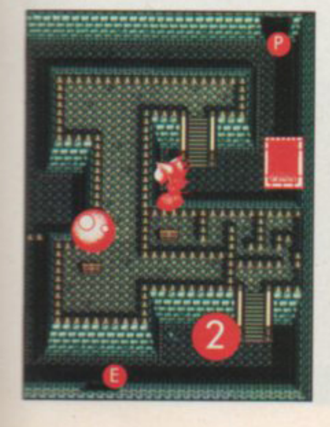


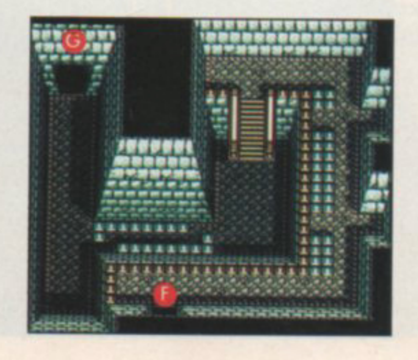
❷ Noticias del Más Allá

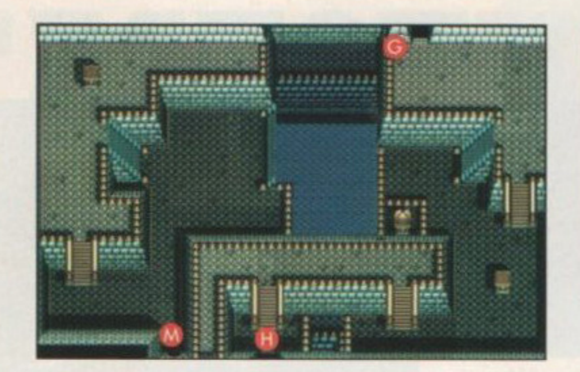
Al rondar por las Ruinas Incas debéis investigarlo todo, incluso los lugares más absurdos, para que no paséis por alto ningún indicio importante sobre el enigma. En cierto lugar, por ejemplo, las noticias de un muerto os ayudarán en la búsqueda.

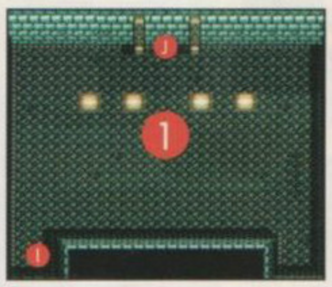


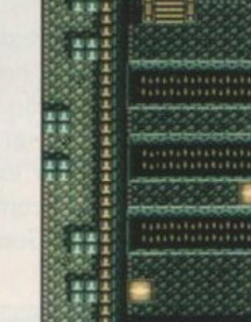


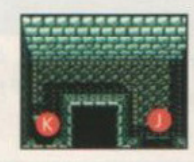


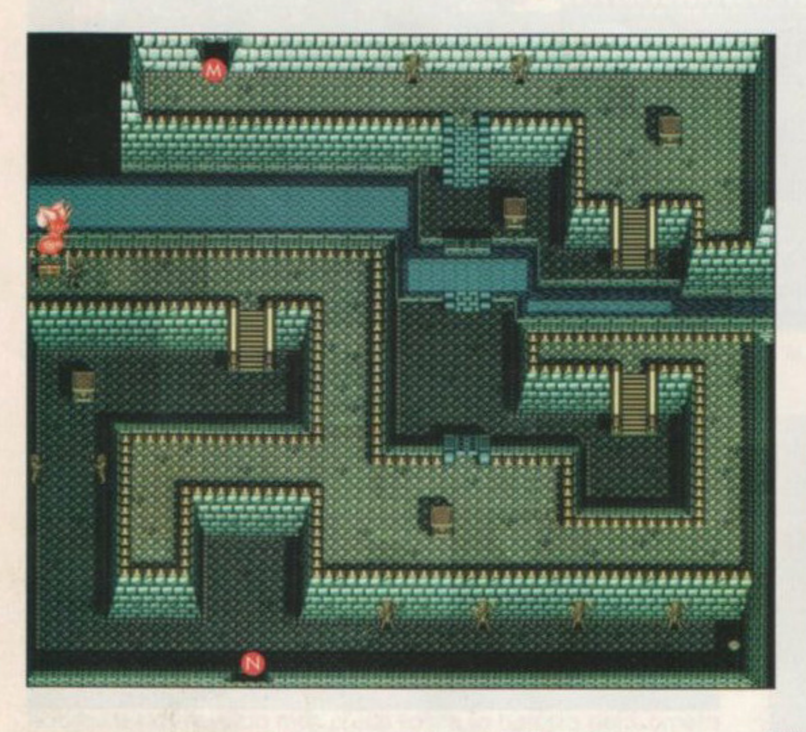












1 Guardianes Dorados

En una habitación misteriosa encontraréis cuatro Estatuas Doradas y cuatro Baldosas Doradas. En la pared del fondo hay dos Columnas, entre las cuales se abrirá una puerta si colocáis cada Estatua en una Baldosa.



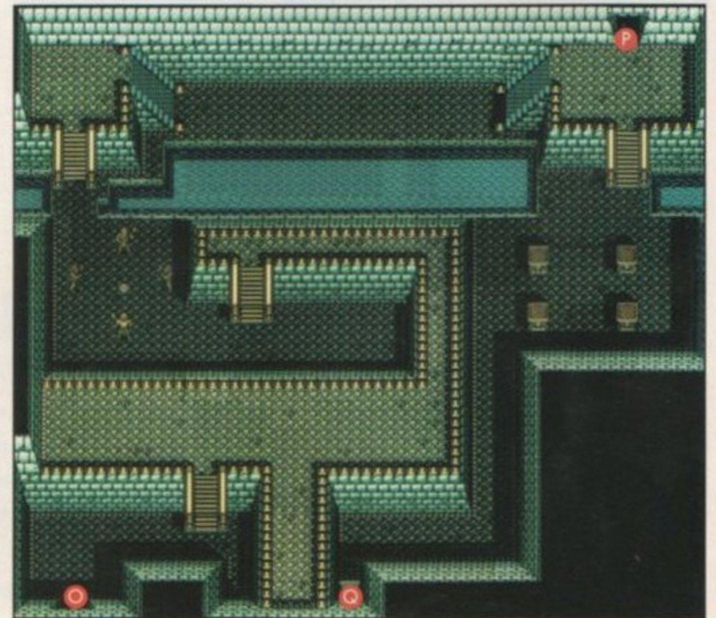


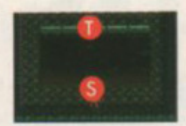
2 La Melodía Inca

En un saliente de la roca aprenderéis una melodía que Will tendrá que tocar en su flauta más adelante. Se trata de la Melodía del Viento. Para descubrir el secreto de las Ruinas Incas, tendréis que tocar esta melodía en el Cuarto Dorado. Al poco recibiréis una señal que os indicará por dónde seguir.

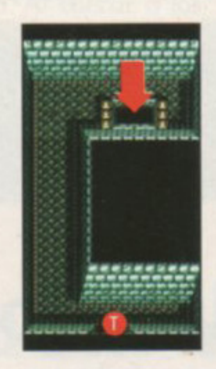


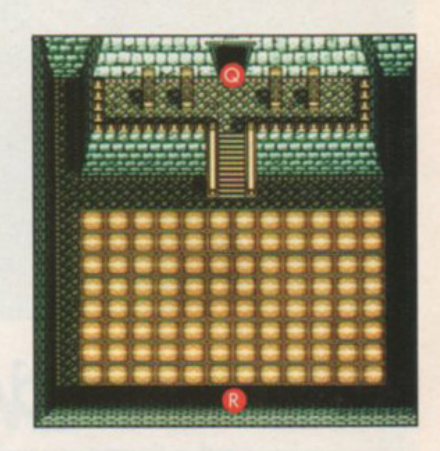












Duelo con Castoth

En el nuevo lugar encontraréis a un tipo especialmente desagradable, Castoth, el primer Enemigo Final al que habréis de enfrentaros. Posee poderosas garras y puede disparar rayos, lo que le hace difícil de vencer. Deberíais convertiros en Freedan y luchar antes que nada contra las garras de Castoth. Lo siguiente será evitar que os alcancen los rayos. Y cuando veáis que la cabeza de Castoth está al alcance de vuestra espada, aprovechad para darle un golpe. Si repetís esta maniobra varias veces, habréis vencido a Castoth.









El Barco de Oro de los Incas

Después de vencer a Castoth, veréis un foso misterioso, de profundidad incalculable. Pero si osáis dar el salto a la oscuridad, aterrizaréis en el Barco de Oro de los Incas y podréis comprobar que existe de verdad. Y aquí os espera otra sorpresa: los Incas piensan que sois su Rey.





ESCLAVITUD

Durante el largo y cansado viaje por el río, Kara y Will se han conocido mejor, pero la salud de Will se ha resentido y está en una situación delicada.

El Pueblo de las Flores, Freejia

Hace mucho, mucho tiempo, cuando todavía reinaba paz y prosperidad en el mundo, fue fundado el Pueblo Freejia. Su nombre es el de una flor comestible que crecía en los fértiles campos. Tenía un sabor dulce y su venta era la base de subsistencia para los habitantes del pueblo. Pero hoy, cuando Will y Kara entran en el pueblo, ven que ya no es idílico. Todo está podrido y mohoso, la podredumbre se ha apoderado de las raíces del pueblo. Muchos habitantes trabajan de esclavos en pasadizos subterráneos. Aquí empieza una nueva fase de la aventura.





Algunos de los habitantes están en un estado de confusión total.



Se oyen voces misteriosas que intentan disuadir a Will de seguir explorando el pueblo.



Joyas y Esclavos

Con un poco de esfuerzo, Will podrá encontrar las Joyas 11 a 14 aquí, en el desolado Freejia. La Joya 11 la encontrará en una vasija delante de una casa. La 12, en el 2° piso del hotel de Freejia, y la 13 la obtendrá de un hombre que está detrás de un jardín. Un despreciable traficante de esclavos le dará la Joya 14. Si Will quiere desvelar el secreto de la esclavitud, deberá encontrar a un esclavo fugitivo detrás del hotel.



Una conversación decisiva. Pero no puede informar sobre el lugar de su cautiverio.

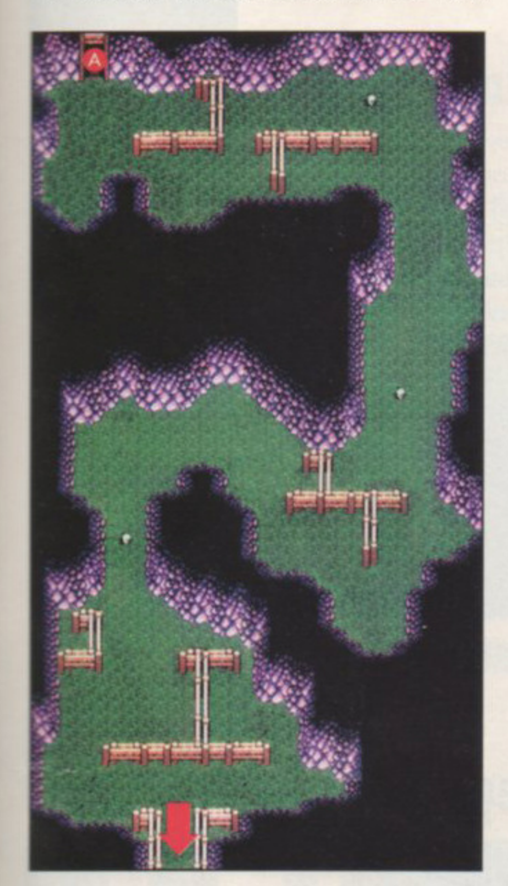


Will sigue buscando al esclavo fugitivo para obtener información importante.

La Mina de Diamantes



Will ha encontrado el acceso secreto a la mina de diamantes. Ahora debe liberar a los esclavos de su agotador trabajo y solucionar algunos enigmas. Necesitará todas sus fuerzas en estas duras y peligrosas batallas contra los Guardianes del Submundo, para salir victorioso contra el enorme poder de las oscuras fuerzas subterráneas. Pero después de la batalla recibirá su merecida recompensa. Al liberar a los esclavos, muchos de ellos le regalarán una llave. Estas llaves son muy importantes porque sin ellas no se puede acceder al siguiente nivel de la Mina.



1 Liberad a los esclavos

Will es la única esperanza de los desgraciados esclavos que trabajan hasta el agotamiento en la oscuridad más absoluta. Con golpes certeros, Will rompe las cadenas de hierro que les atan a enormes bolas metálicas. Para agradecérselo, le regalan llaves y algún que otro consejo útil.

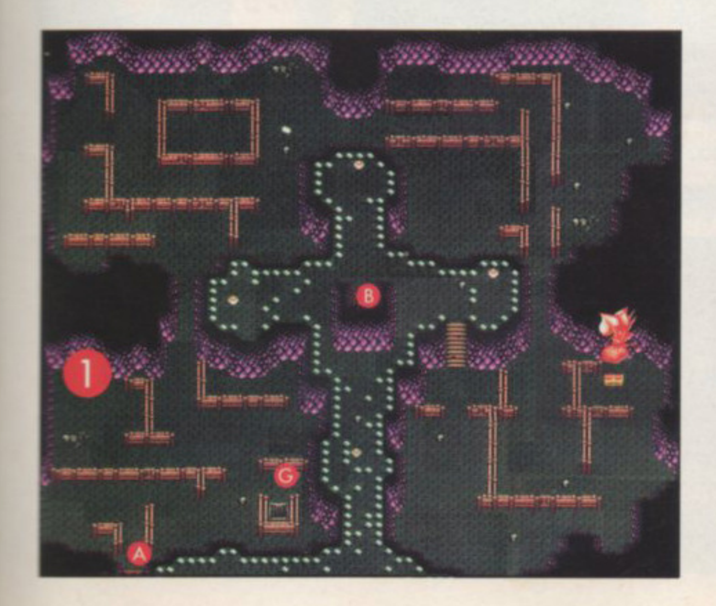


2 El viento mueve el pelo de Will

En un rincón de la mina, Will notará una fuerte corriente de aire que le despeina. Esta corriente indica un sitio en la pared que puede ser atravesada utilizando el poder Psycho Dash. Al otro lado se abrirá una habitación en la que Will podrá encontrar las Joyas Rojas 15 a 17.



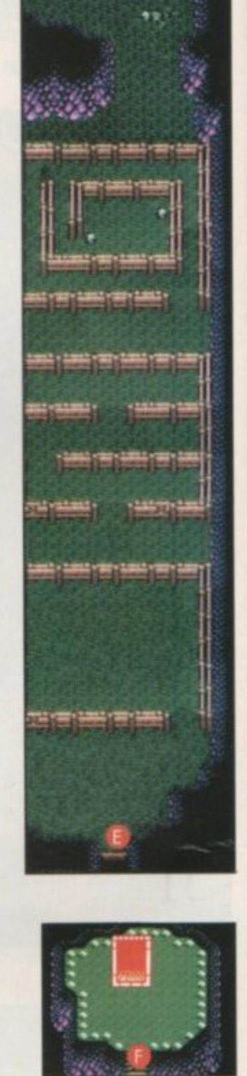














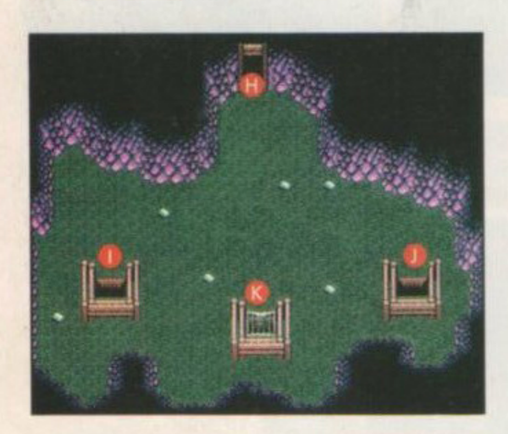
3

1 Fraile Oscuro

En la imagen se ve el punto en el que Will puede atravesar la pared utilizando Psycho Dash y abrir otra habitación, en la que se encuentra el segundo Espacio Oscuro, con Freedan y el nuevo poder Fraile Oscuro.







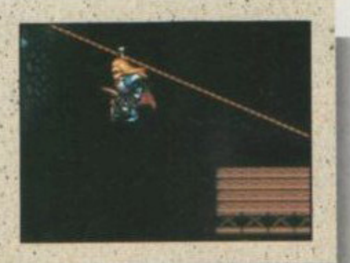
2 El poder del Fuego

Cuando Will se haya convertido en Freedan y haya aprendido a dominar el lanzamiento de la bola de fuego, Fraile Oscuro, podrá derrotar a un enemigo a distancia.

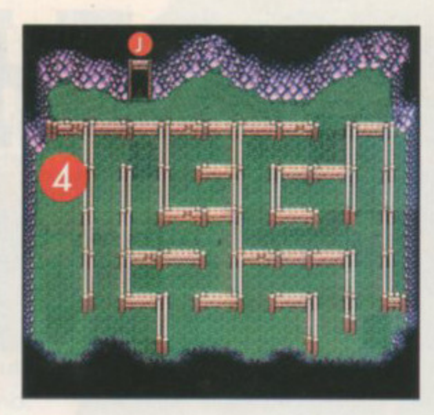


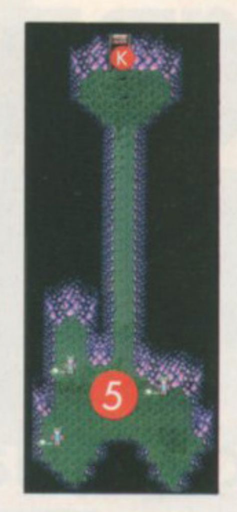
3 El ascensor

Con ayuda del ascensor, Freedan tiene ahora acceso a zonas que antes le estaban vedadas. En el ascensor está a salvo de los enemigos que están en el suelo. En cuanto lo abandona, se le vuelven a pegar a los talones..., pero ya empieza a acostumbrarse a esta plaga.









4 La llave de la mina

Ahora Freedan debería dirigirse al cementerio. Allí encontrará los restos de un ser que no ha tenido mucha suerte en la vida. Cerca de esta tétrica figura, Freedan encuentra lo que andaba buscando: la llave brillante que da acceso a la Mina.





5 Liberando a los últimos esclavos

En la última habitación de la mina Freedan encuentra a varios esclavos que, si les libera, le darán importante información. Freedan ha obtenido la Melodía de la Memoria y ahora debe abrirse camino nuevamente hacia Freejia para ayudar a Lance, que está en apuros.



Freejia

Tras convertirse otra vez en Will y recorrer el camino hasta Freejia, ayuda a Lance a recuperar la Memoria con la Melodía que ha conseguido en la Mina. Después se dirige a la Cabaña de Neal.





Cabaña de Neil

Neil, el primo de Will, vive en una casita cerca de la Llanura de Nazca, en la que reina el caos más absoluto. Es inventor de profesión y quiere unirse a Will y sus amigos. Sus inventos os pueden ser muy útiles en el futuro.





EL SECRETO DE NAZCA

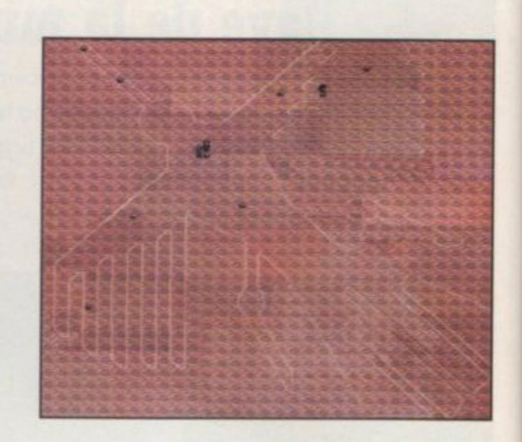
En el árido y desolado Desierto de Nazca, Will no encontrará nada que le alegre la vista y le atrapará una profunda melancolía. Deberá hablar con todo el que se cruce en su camino.

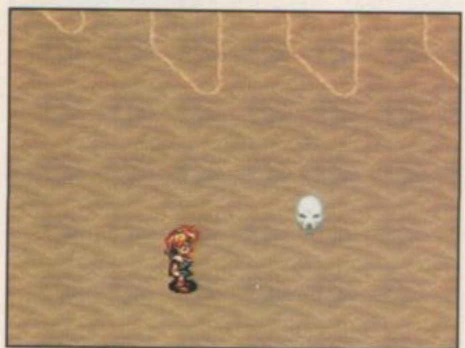
El Desierto de Nazca

La zona de Nazca es un paraje tan escondido que ni siquiera la lluvia encuentra el camino para llegar. Por eso, la Llanura está castigada por el Sol y la sequía y los únicos seres capaces de vivir allí son los de la Tribu de la Luna, que se divierten jugando a la luz de la Luna de medianoche. Gracias a la ayuda de esta Tribu, Will y sus amigos consiguen llegar al Jardín del Cielo.



Kara descubre unas huellas misteriosas en la arena y tiene una sospecha. ¿Se confirmará su idea?





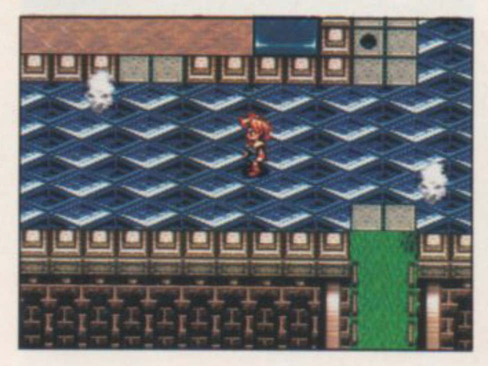


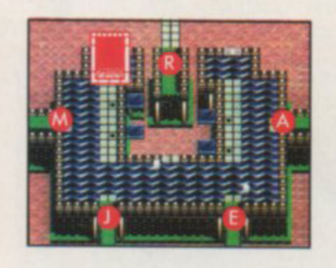
Los amigos de Will reciben una clase de repaso de lectura de huellas y descubren algo interesante.



El Jardín del Cielo

Flotando por encima del Desierto de Nazca se encuentra el mítico Jardín del Cielo. El paso del Cometa del Caos hizo surgir allí criaturas espantosas que aterrorizan a cualquier intruso. Will deberá enfrentarse a sus poderes malignos y encontrar cuatro Bolas de Cristal, con las que podrá construir un puente para llegar al Guardián Eterno.



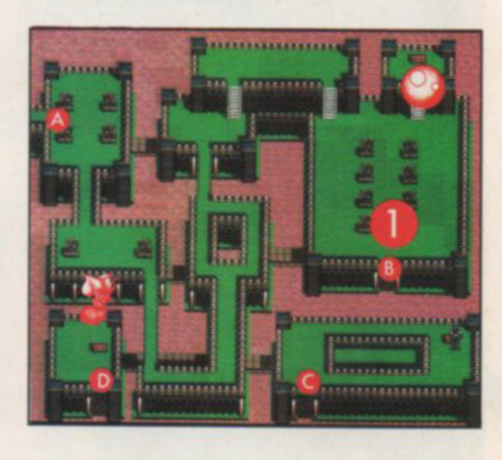


❶ Arriba y abajo

La estructura interior del Jardín del Cielo alberga un secreto: cada parte está compuesta a su vez por una parte superior y otra inferior. Al buscar las Bolas, Will debe tener esto muy en cuenta. La búsqueda empieza arriba a la derecha.







❷ Mover las estatuas

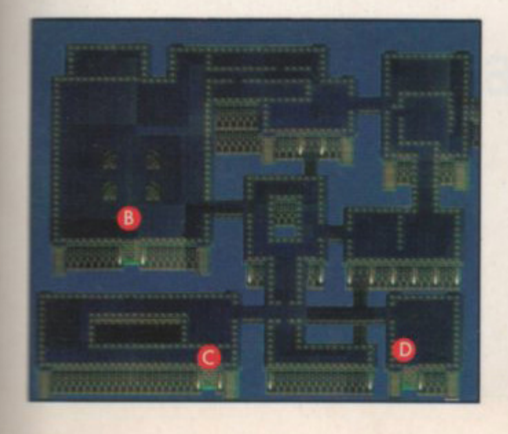
En su lucha heroica en el Jardín del Cielo, Will se encontrará a menudo con Estatuas Guardianas, que parecen petrificadas hasta que Will las ataca con la espada. Se pueden combatir con el Psycho Dash.

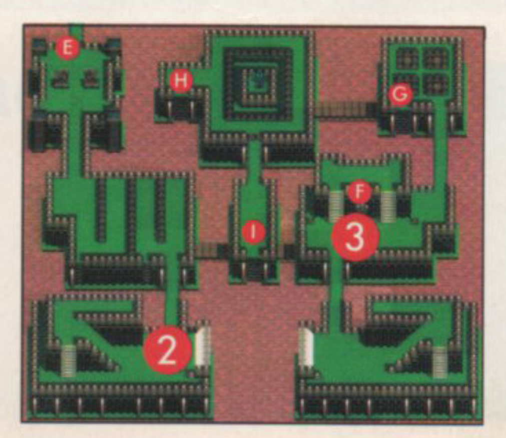


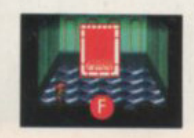
❸ Lucha y movimiento

En la imagen se ve la entrada a un Espacio Oscuro, vigilado por una Estatua Guardiana. Al ser atacada por Will, la Estatua se defenderá con espadas voladoras, que Will debe esquivar. Después, la Estatua cede el paso a Will, quién puede convertirse ahora en Freedan en caso de necesidad.







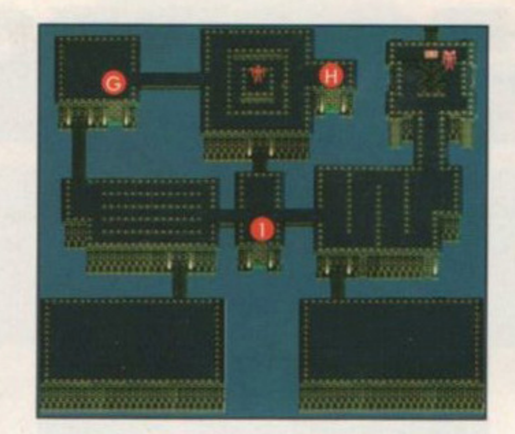


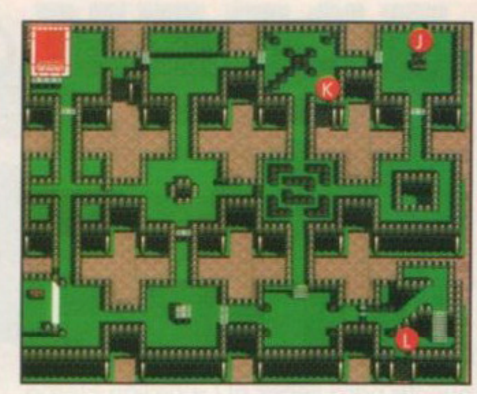
❶ Interruptores

En lo que sigue del Jardín de las Delicias, hay que pulsar varios interruptores. Cuando Will no pueda hacerlo, convertíos en Freedan.









❷ Accionar los interruptores a distancia

En la imagen podéis ver lo que pasa cuando Freedan comete el error de accionar el interruptor de cerca: queda atrapado. Por suerte esto tiene solución, ya que si Freedan pulsa el interruptor por segunda vez, quedará libre. Pero en la siguiente ocasión no debe acercarse, sino accionar el interruptor desde lejos con la Bola de Fuego de Fraile Oscuro.



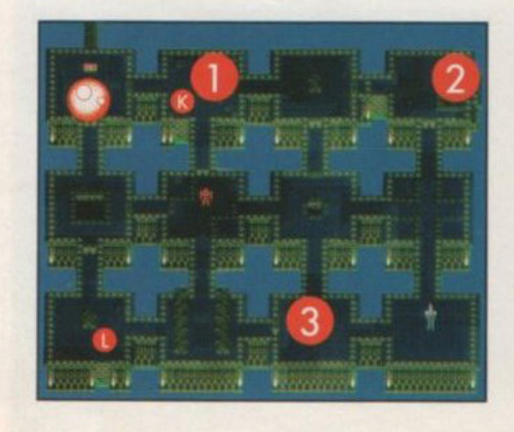
❸ Telequinesis

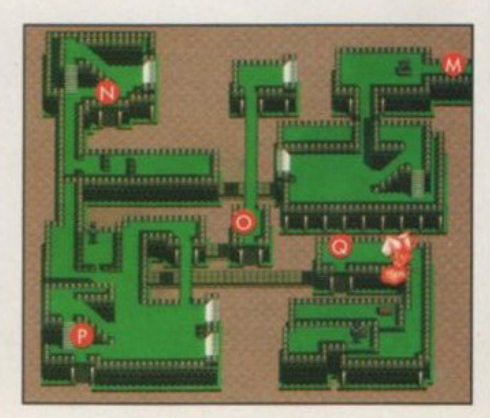
Al pisar una baldosa, Freedan queda sorprendido al oír una melodía que le transmite una noticia. ¿Qué significará? Freedan deberá usar la telequinesia para atraer a una de las Estatuas Guardianas desde la zona superior hasta la baldosa musical.

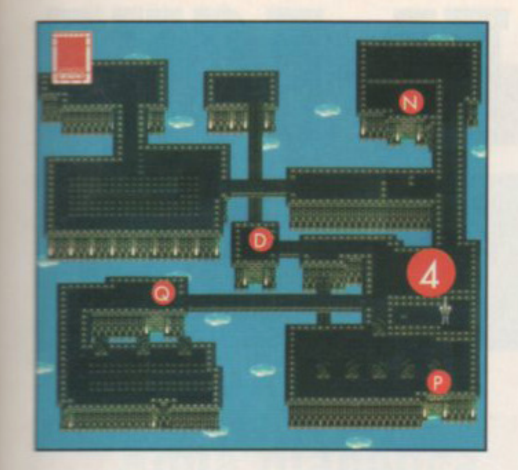


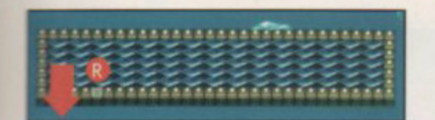












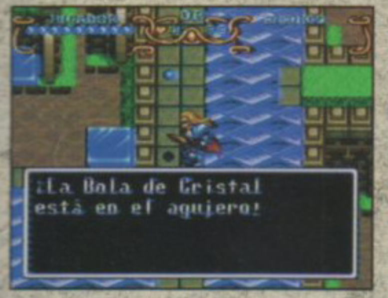
4 Lucha con Espadas y Telequinesis

Antes de enfrentaros en una lucha encarnizada con Viper, el segundo Enemigo Final, Freedan todavía tiene una tarea: primero deberá atraer a una de las Estatuas Guardianas al sitio adecuado. Para ello la ataca con su espada y con los poderes de Fraile Oscuro elimina los contraataques de la Estatua. Después la atrae con telequinesis hasta el interruptor que está en el suelo.



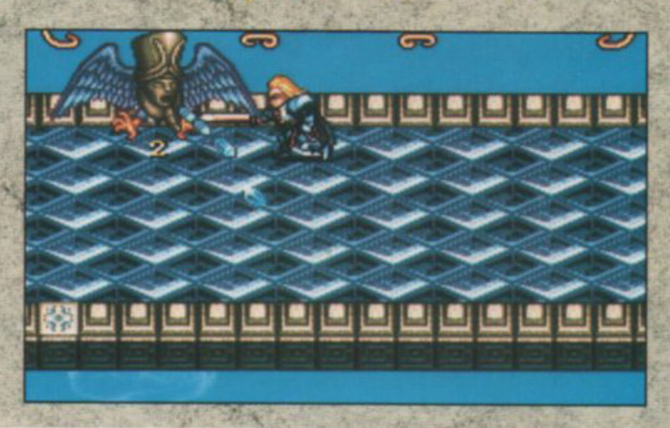
El segundo Enemigo Final: VIPER

Cuando las cuatro Bolas de Cristal se encuentren en los huecos correspondientes en el suelo, aparecerá un puente hacia una región secreta. Delante del puente hay un Espacio Oscuro, en el que debierais recargar energía. Al otro lado del puente os espera Viper, un águila monstruosa, que tiene en su poder la segunda Estatua Mística. Sus plumas son muy peligrosas. El mejor momento para atacar es cuando está a punto de lanzarse hacia abajo. Poneos debajo o al lado de ella y dad golpes sin parar.



Las cuatro Bolas de Cristal deben estar en sus huecos correspondientes.

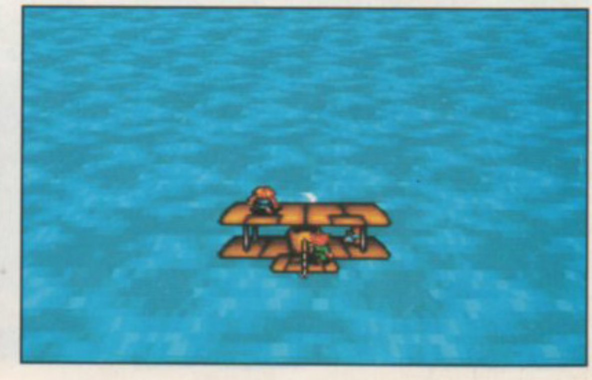

Transformados en Freedan podéis vencer a Viper.



Aparatos voladores

Will, en forma de Freedan, ha conseguido eliminar a Viper y mandarle al descanso eterno para hacer compañía al primer Enemigo Final y ahora llega Neil con su pequeño aparato volador y traslada a nuestro héroe al lugar de su próxima aventura.



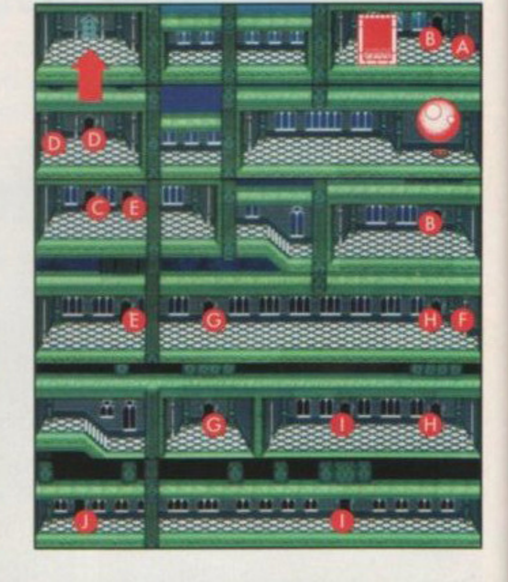


PESADILLAS CON EL AGUA

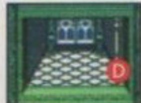
Después de vencer a Viper, llegará Neil, el inventor, y os salvará para llevaros con su avión al Palacio de la Playa.

Palacio de la Playa

Al despertar en el Palacio de la Playa, todo os parece como un sueño. Investigando las diferentes salas, veis que los numerosos pisos del Palacio son muy parecidos entre sí. Os cuesta no perder la orientación. También vuestros amigos parecen cambiados: son transparentes, como espíritus. La única que no se ve afectada por esta extraña transformación es Lilly, el hada, que sigue observándolo todo desde vuestro bolsillo. Pero pronto entrará en acción.







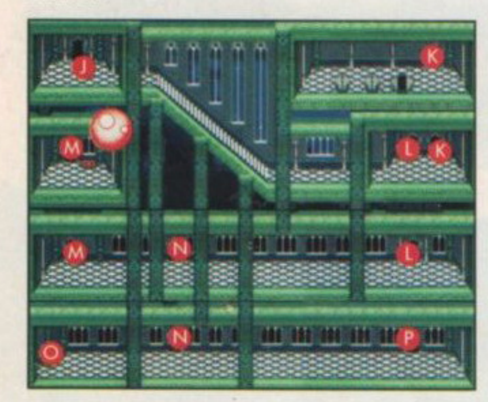


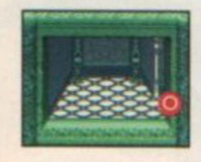


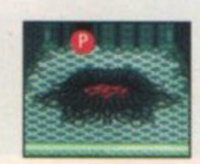
También en el Palacio de la Playa os esperan peligros indescriptibles. En algunos lugares hay guardianes-esqueleto que os cierran el paso. ¿Serán víctimas de una maldición?



Kara es la primera víctima de la transformación misteriosa. Se hace transparente delante de vuestros ojos. ¿Podréis ayudarle?



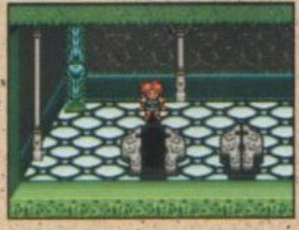




Lilly y los ataúdes

En una de las salas del Palacio de la Playa descubriréis unos ataúdes. ¿Será la cámara funeraria de los antiguos habitantes del Palacio? No lo sabéis y tampoco conseguís abrir los ataúdes para desvelar el secreto. Ahora os será útil el tamaño de Lilly, que puede introducirse en uno de ellos por un agujero minúsculo y consigue abrirlo desde dentro. Dentro encontraréis la Piedra de la Purificación, que debéis lanzar al pozo en las catacumbas del Palacio.





El País Mu



Después de tirar la Piedra de la Purificación al pozo, los habitantes del Palacio os contarán que en Mu están sembrando el terror dos peligrosos vampiros, que tienen sometido el país. Además os darán la llave del pasadizo subterráneo que lleva al Reino Olvidado de Mu. Los laberintos de Mu son vuestra tarea más difícil hasta ahora. Los enemigos son más peligrosos y los enigmas más complicados de solucionar. Os enfrentaréis a todo tipo de monstruos y a los poderes mágicos del Dios de Mu, Rama.

1 Agua diabólica

En algunos lugares en Mu os encontraréis sin salida. Os rodean las zonas inundadas así que tendréis que encontrar una manera de drenar el agua. Si lo conseguís, tendréis acceso a una nueva zona del País Mu. Hay muchas maneras de drenar el agua pero suelen estar relacionadas con las estatuas.



No podéis avanzar. Os encontráis frente a una escalera inundada.



Al accionar una palanca mágica, habéis conseguido drenar el agua.





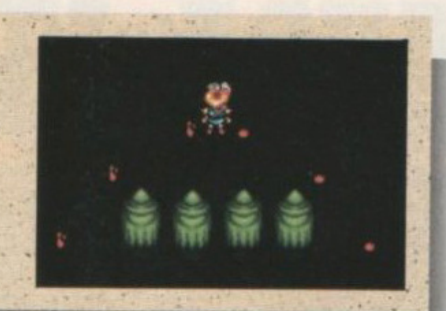
2 El Anillo de Propulsión

En algunos lugares de Mu encontraréis unos círculos blancos y brillantes. Estos pueden ser de ayuda o también suponer un obstáculo. Con vuestros poderes telequinéticos podéis mover estos círculos a sitios donde os sean útiles. Por ejemplo, si tenéis dificultades para subir una rampa, debéis poner el anillo de propulsión debajo de ella y lanzaros corriendo contra el anillo. Este os lanzará hacia arriba.



❶ Salas de la Esperanza

En vuestra primera visita al Templo, no podéis hacer gran cosa allí. Volved a esta sala cuando hayáis encontrado la Estatua de la Esperanza. Si introducís la estatua en el Altar, el nivel de agua descenderá y podréis cruzar a nuevas zonas. En Mu encontraréis dos estatuas y sus salas respectivas.



❷ La primera estatua

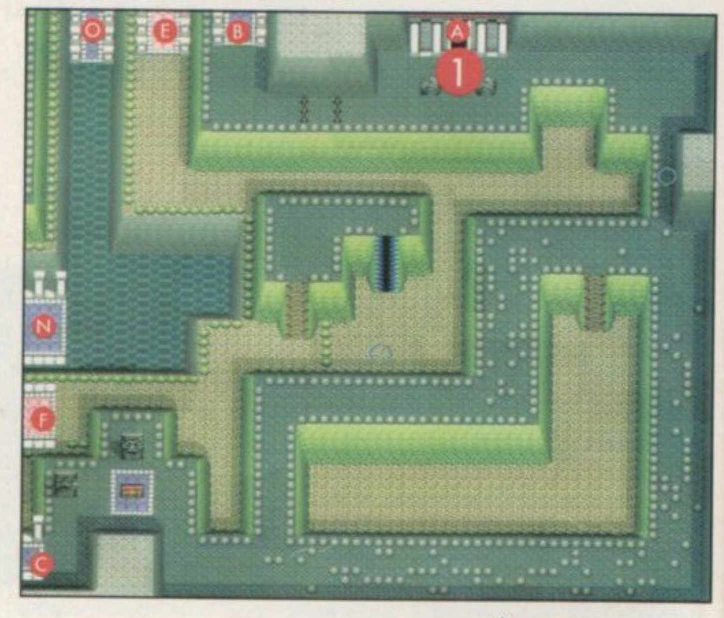
Para encontrar las Estatuas que habréis de llevar a la Sala de la Esperanza, debéis seguir al pie de la letra las informaciones que habéis obtenido en Mu. Para encontrar la primera estatua debéis dirigiros al lugar donde veáis las dos estatuas del dibujo de la izquierda. Colocaros en el punto en el que se cruzan las miradas de las dos cabezas de piedra. En este punto debéis pulsar el Botón A, como cuando interrogáis a alguien. En ese momento aparecerá la Estatua de la Esperanza.

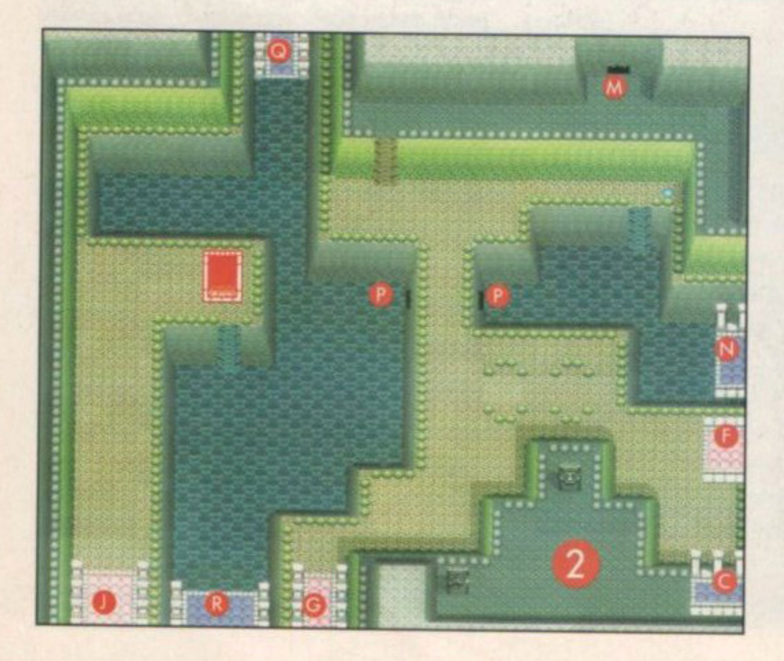


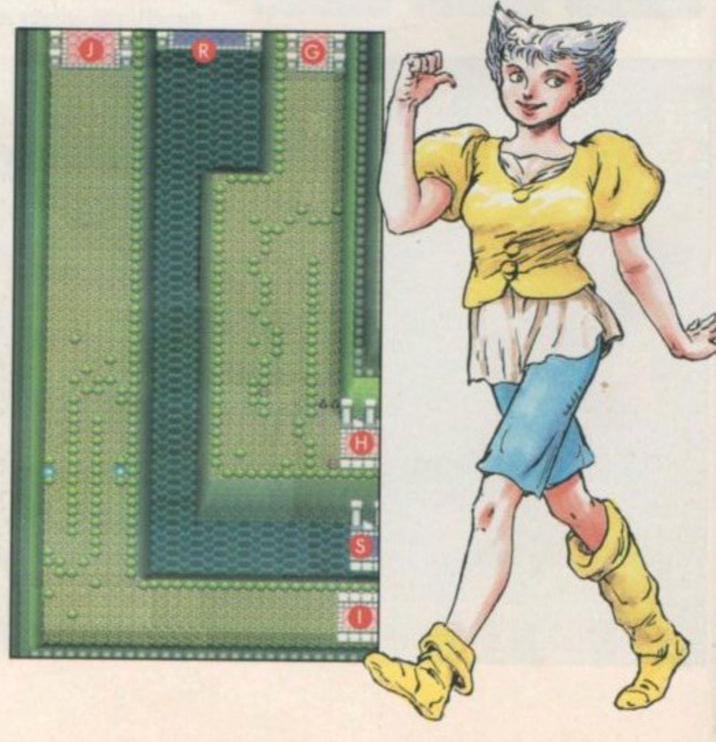


Cuando hayáis encontrado la Estatua que se encuentra en el punto donde se cruzan las miradas de piedra, volved al Templo de la Esperanza.



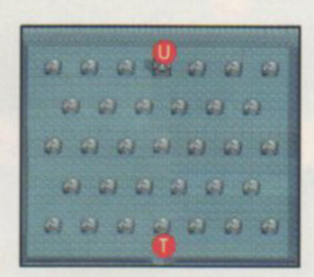


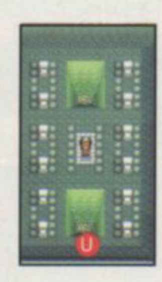












3 La segunda estatua

Encontraréis la segunda estatua de la misma manera que la primera. También tendréis que buscar dos estatuas y poneros en el punto de cruce de sus miradas. Pero la dificultad reside en que estas dos estatuas no están en la misma pantalla, por lo que tendréis que probar y adivinar donde está el punto de cruce. Cuando lo logréis, dirigíos a la segunda Sala de la Esperanza.





Mirad con atención el mapa. Aquí podréis descubrir el lugar donde se cruzan las miradas. Como recompensa obtendréis la primera Estatua Rama.

La Pareja de Vampiros

Después de encontrar la segunda Estatua de Rama, las llevaréis a la sala con los dos altares, que se encuentra al sureste del Espacio Oscuro. En cuanto coloquéis las estatuas en los altares, apareceréis en el Cementerio No-Sagrado de Mu. Aquí podréis hablar con el Dios Rama y con las almas de los Desesperanzados. Después de hablar con todas las almas, deberíais hablar una última vez con Rama. Os abrirá el portal del Cementerio de los Vampiros y os entregará la tercera de las Estatuas Místicas. Pero todavía os queda por superar el enfrentamiento con los vampiros. Valor y Gitane os esperan, ávidos de sangre. Os atacarán a ritmos distintos. Deberíais concentraros en eliminar primero a uno de los dos.



Tras colocar las Estatuas de Rama en los altares, seréis transportados al Cementerio No-Sagrado de Mu. Después de una conversación con Rama, empieza el duelo con los vampiros.



Los vampiros son uno de vuestros problemas; el otro es el tiempo. Si no conseguís vencerles en un tiempo determinado, explotará una bomba y perderéis a vuestro amigo.



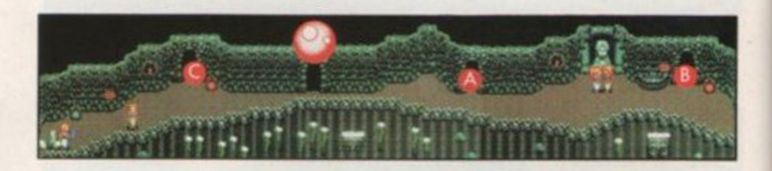
ÁNGELES EN LA TIERRA

Tras vuestro triunfo en la lucha contra Valor y Gitane os dirigiréis al túnel subacuático que se encuentra bajo el Océano y os llevará a la Ciudad Ángel.

El túnel bajo el Mar

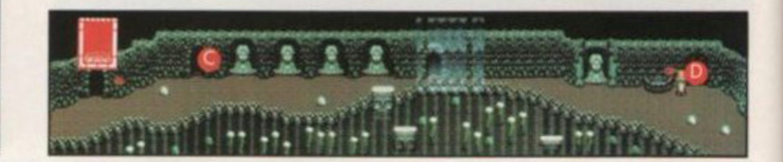
El túnel fue construido por los habitantes de Mu para unirlo con Ciudad Ángel. El túnel no es peligroso pero debido a la escasez de alimentos, tenéis que alimentaros de hongos, lo que a Kara no le hace ninguna gracia.





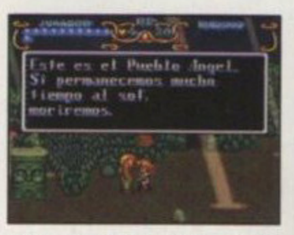






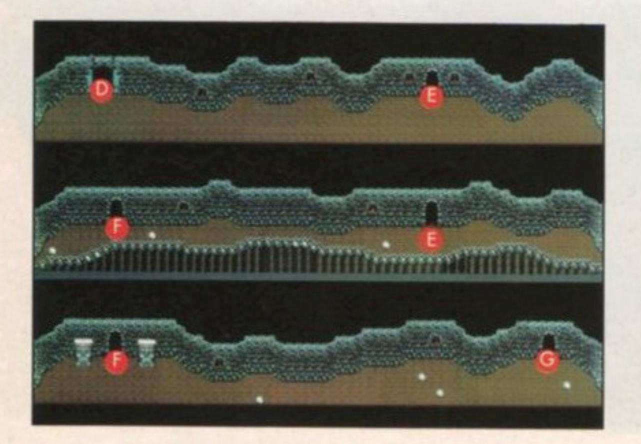
Ciudad Ángel

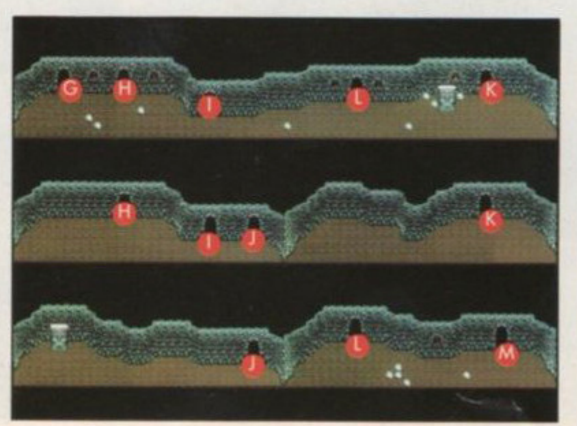
Tras una larga marcha llegáis a Ciudad Ángel. Sus habitantes son todas bellísimas mujeres que se parecen mucho entre sí. Os dais cuenta de lo acertado del nombre de la ciudad. Esta se encuentra bajo tierra, ya que sus bellas habitantes se convierten en polvo a la luz del Sol. Además de las mujeres, hay un extraño habitante, Ishtar el pintor; éste vive en un lugar apartado de la ciudad, porque ama la tranquilidad. De repente, Kara desaparece…



La luz del Sol es mortal para los habitantes de Ciudad Ángel. Por eso viven en cuevas subterráneas.



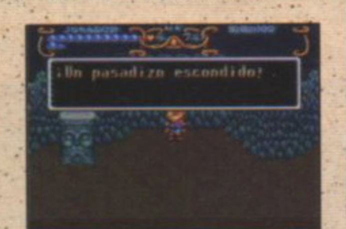






1 El viento os indica el camino

En Ciudad Ángel debéis recabar información de todas las habitantes. Averiguaréis entre otras cosas que las llamas de las antorchas se mueven en dirección a una salida secreta. Si os fijáis además en el sonido de la cascada, encontraréis fácilmente el pasadizo secreto, que os llevará al escondrijo del pintor Ishtar. Este os tiene preparada una sorpresa.



2 Los salones de Ishtar

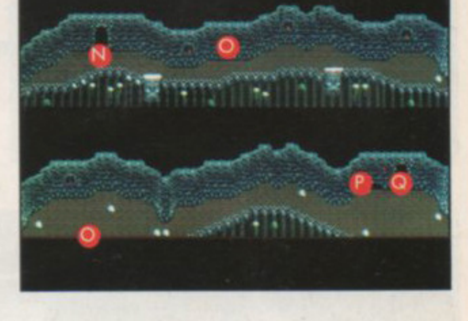
Otra vez hay problemas con Kara. Ha desaparecido y ahora descubrís un maravilloso retrato de ella. Pero..., ¿es realmente un retrato? En los salones de Ishtar encontraréis la respuesta. Tenéis que resolver cuatro enigmas para conseguir los polvos mágicos de Ishtar. Con ayuda de los polvos podéis devolver a la vida a la princesa Kara.















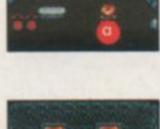






















EL COLLAR DE LANCE

Will ha solucionado los cuatro enigmas y Kara ha vuelto a su cuerpo tridimensional gracias a los polvos mágicos. Sigue el camino hacia Watermia, dónde os esperan más pruebas.

El Pueblo Watermia

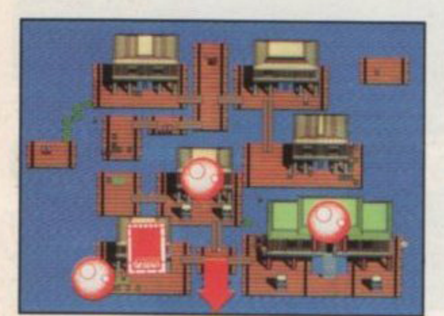
Los grandes aventureros de todos los tiempos lo saben bien: todos los sitios, por pacíficos que parezcan, tienen un lado sombrío. Y también Watermia tiene su secreto tenebroso. Es una balsa de juegos en la que los visitantes han de participar en un juego macabro: la Ruleta del Vaso Ruso. Pero antes de que Will pueda empezar a jugar, ocurre algo extraño con Lance. Después de haberle declarado su amor a Lilly, desaparece de la ciudad. Will debe encontrar a Lance en la Gran Muralla China antes de regresar a Watermia.



No resulta fácil, pero Lance lo hace: le declara su amor a Lilly.



Will averigua el secreto de la Ruleta del Vaso Ruso.



El diario de Kara

Aunque es un chico bien educado, a Will no le resulta fácil rechazar la oferta de Kara de leer su diario. ¿Cederá a la tentación? Quizás descubra cosas importantes leyéndolo. El futuro os dará la respuesta.





La carta de Lance

Tras haber declarado su amor a Lilly, Lance desaparece de manera misteriosa. Will encuentra una carta secreta de Lance en su equipaje. Después de leerla, puede abandonar Watermia para ir a la Muralla China. Allí le esperan importantes retos.

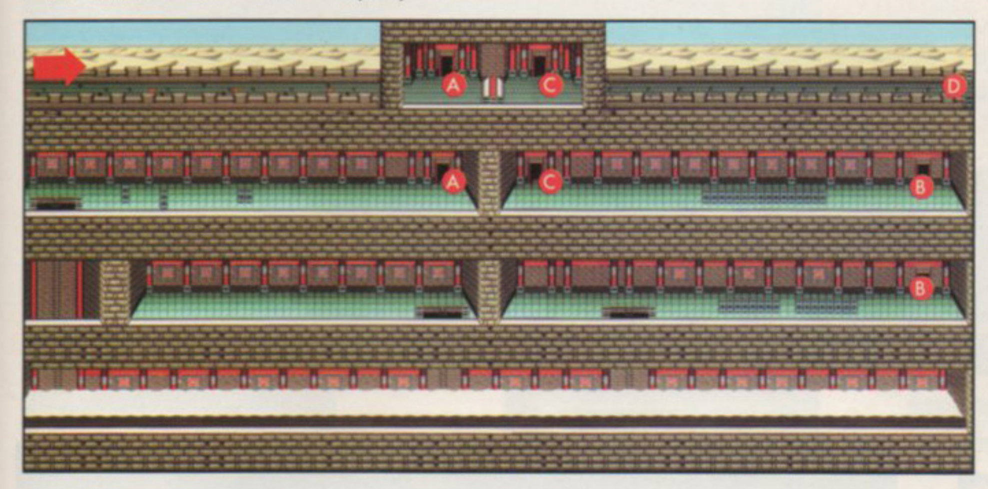


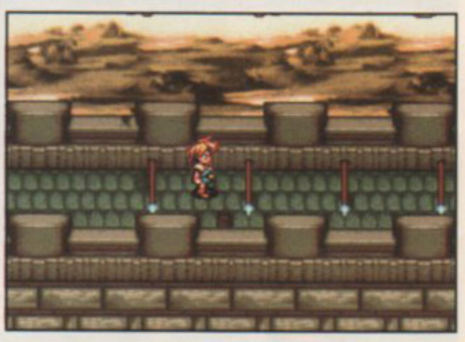


En el interior de la Muralla

Al llegar a la Gran Muralla, Will se queda impresionado por su tamaño. Si Will viviera hoy en día, en la era espacial, sabría que la Muralla China es la única construcción humana visible desde la Luna sin telescopio. Pero ahora debe concentrarse en la distribución interior de la Muralla. Está dividida en cientos de pequeños recintos en los que habitan los monstruos más espantosos y peligrosos. Will debe luchar contra ellos para conseguir los pedazos del collar que Lance quería regalar a Lilly. En su búsqueda deberá moverse de unos niveles a otros por escaleras y rampas.

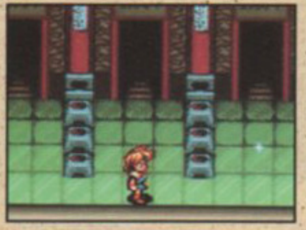




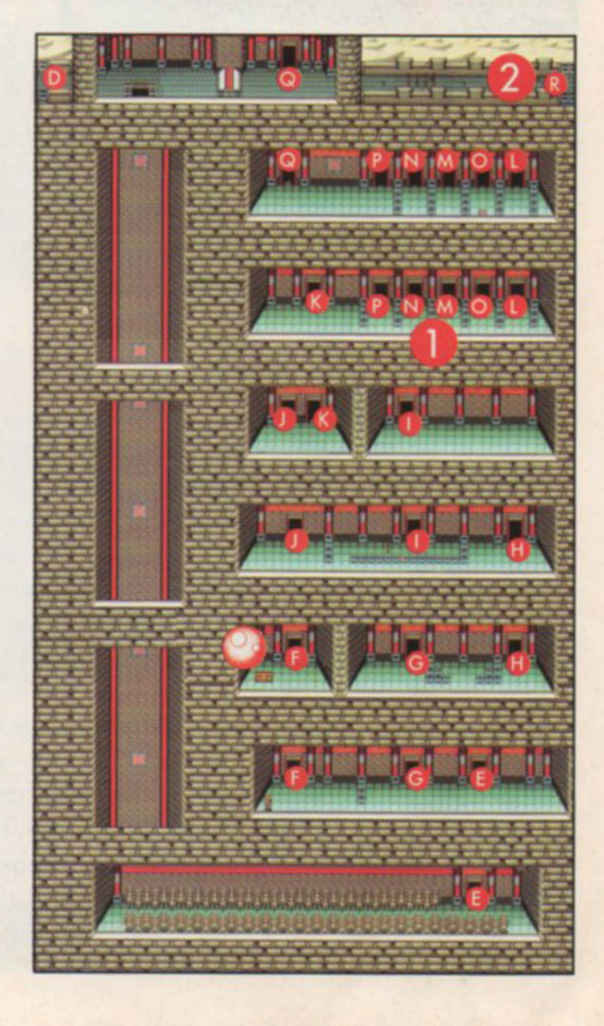


❶ El secreto brillante

¡Will se siente confuso! Jamás en la vida había visto tantas entradas y salidas, puertas, escaleras y trampas. Pero no se desanima y finalmente encuentra un objeto brillante en el suelo. ¿Será el collar de Lance o por lo menos un pedazo de éste?



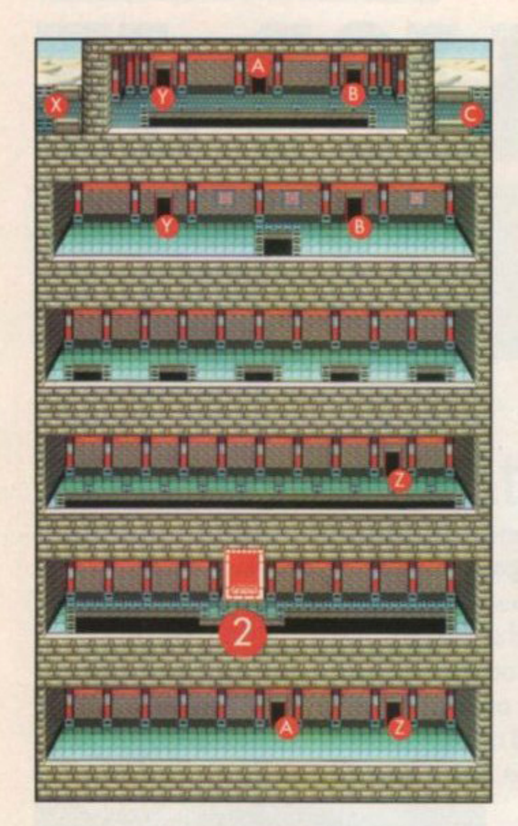
Un objeto brillante en el suelo llama la atención de Will.



❷ Aparece Lilly

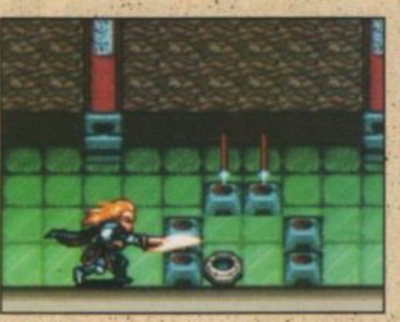
Como tantas veces a lo largo de la aventura, Lilly aparece de forma misteriosa. Todavía no se ha recuperado del susto que le ha dado la declaración de amor de Lance. Se había escondido en el bolsillo de Will para poder reflexionar. Ahora tiene algo importante que contarle a Will.



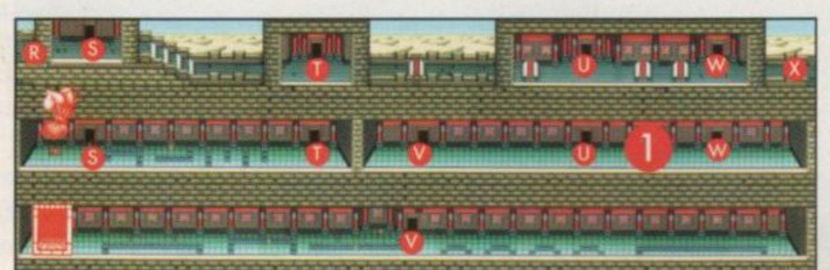


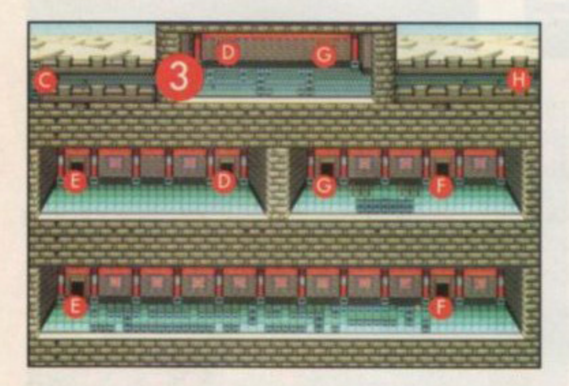
❶ La solución de Freedan

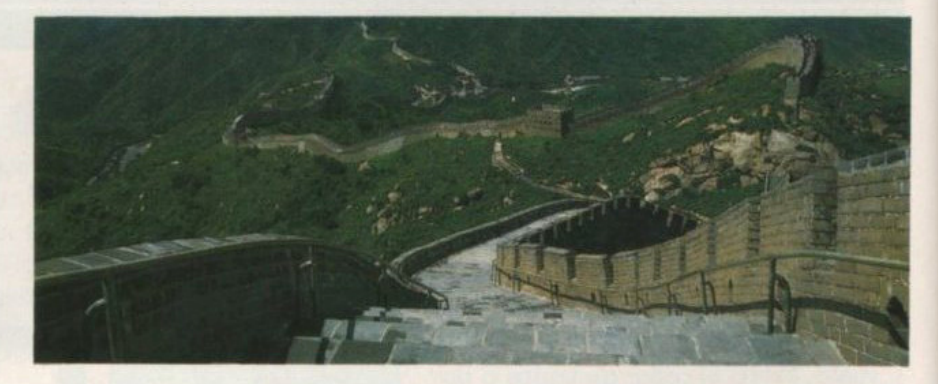
En algunas situaciones el pequeño y ágil Will no puede solucionar un problema. En este caso no llega al interruptor porque su espada es demasiado corta. Freedan tiene que solucionar el problema.



Aquí Will tiene que convertirse en Freedan.

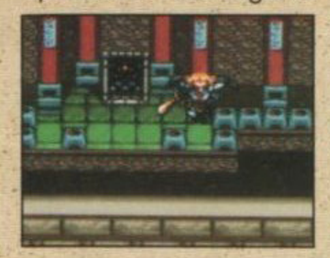






❷ Spin Dash

Al saltar de un nivel a otro, Will o su „alter ego" Freedan encontrarán los Espacios Oscuros escondidos. Como en el resto de la aventura, también aquí los Espacios Oscuros son enormemente importantes para recargar energía, aprender poderes mágicos nuevos o transformarse en otra apariencia. Pero algunos de los Espacios son muy difíciles de encontrar, porque sólo se pueden ver saltando de arriba abajo. En uno de los Espacios, nuestro héroe aprende el importante Spin Dash.

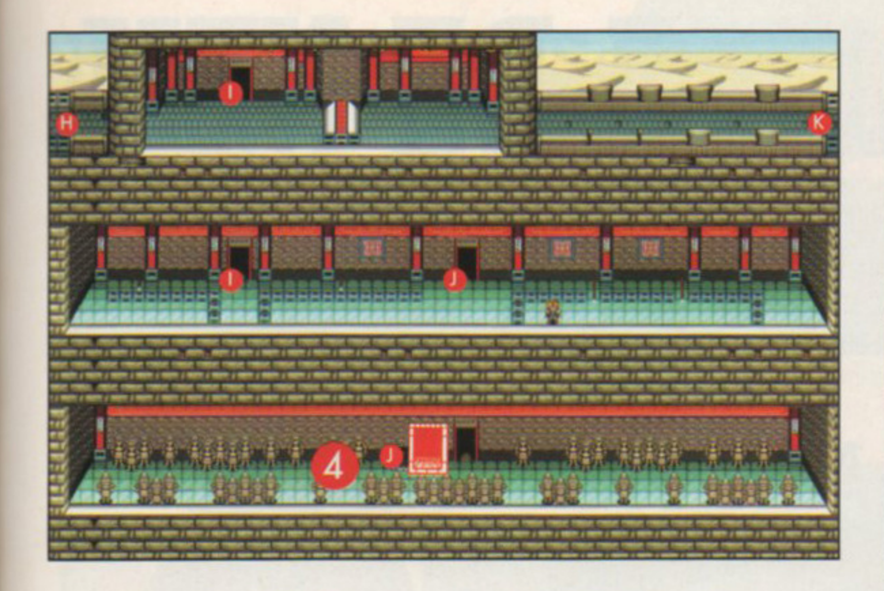


❸ Trucos para transformarse

En el lugar que veis en la imagen de la derecha, el Caballero de la Lanza sólo puede ser eliminado por Freedan con el Fraile Oscuro, para que se abra la puerta. Por eso Will deberá cruzar las rampas con la técnica del Spin Dash y convertirse en Freedan en el Espacio Oscuro. Ahora la lucha contra el Caballero de la Lanza ya no es ningún problema.

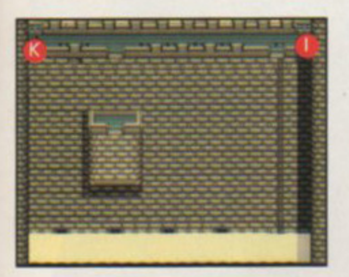


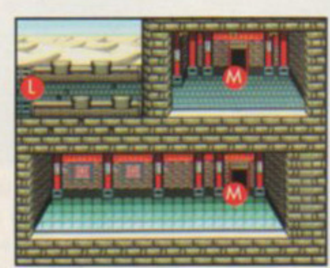




4 La Sala de las Estatuas

Freedan entra a la sala de las estatuas de piedra. Se siente observado, aunque no ve a nadie en la sala aparte de las estatuas. Le da un golpe a una de las estatuas y ocurre algo increíble: ¡la estatua cobra vida y le ataca! Freedan lucha contra ella hasta que desaparece. Después debe atacar a todas las demás estatuas y luchar contra aquellas que tengan vida. Cuando las haya vencido a todas, aparecerá un Espacio Oscuro.









Cuarto Enemigo Final: SAND FANGER

El cuarto Enemigo Final es fácil de vencer si os atenéis a tres reglas: 1. No os dejéis atrapar cuando aparece; 2. Cuidado con los trocitos de piedra: destruidlos o evitadlos; 3. Si aparece la cabeza del gusano, dadle todos los golpes que podáis. Después de un cierto número de estocadas, Sand Fanger desaparecerá en los archivos eternos de Enemigos Finales derrotados.









EL PROBLEMA DE NEIL

Después de una corta visita a la Muralla China, llegaréis a una zona desconocida para vosotros: Euro, una ciudad llena de misterios, os espera.

Euro, el hogar de Neil

No habíais visto nunca una ciudad tan lujosa. Os dais cuenta enseguida que la riqueza de Euro se refleja en sus edificios y calles. En todas partes veis lujo y belleza, también en casa de los padres de Neil. Pero hay algo extraño en todo ello. Neil parece transformado al ver a sus padres y el resto de los habitantes de la metrópoli tampoco se comportan de manera normal. „¡Pero qué es normal en este viaje!", piensa Will.

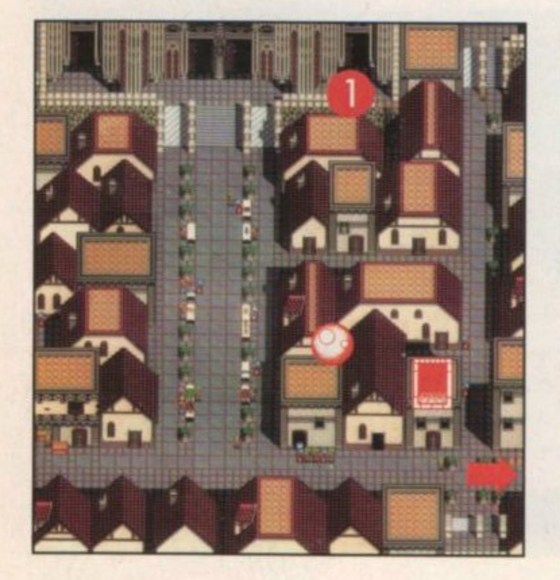








No encontraréis muchas ciudades comparables en tamaño. Fijaros en todas las casas.



1 La Estatua del Santuario

En un misterioso santuario al final de la calle descubrís una estatua que tiene una fascinante atracción. Detrás de esta estatua hay una escalera que lleva a una habitación secreta. En ella encontraréis esclavos encadenados que os contarán historias terribles. Escuchadles bien, es importante.



La misteriosa estatua del santuario esconde un pasadizo.

El Bosque de Setas y el Monte Kress

En Euro os habéis dado cuenta de que la solución para el secreto de Neil os la dará una extraña tetera. Parece sencillo, pero no lo es, porque la Tetera se encuentra en el Bosque de Hongos en el Monte Kress. El Bosque es como un laberinto y es fácil perderse. Las personas con mal sentido de la orientación deberían dibujarse un mapa de la ruta que vayan recorriendo. Encontrar la Tetera no es tan difícil, lo complicado es encontrar la salida del Laberinto de Lianas. Hay muchos caminos sin salida y cortes en las lianas. Pero gracias a vuestras Gotas de las Setas podréis reparar las lianas.



En el Bosque de Hongos os esperan enormes setas gigantes unidas por trozos de liana.



Las lianas os sirven de conexión entre las plataformas de las setas. Dibujad vuestro camino; si no, os perderéis.

1 ¿Sin salida?

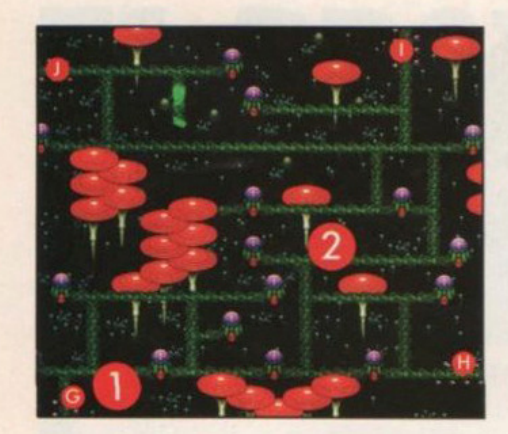
En el Laberinto encontraréis trozos en los que parece imposible continuar, pero si tenéis las Gotas de Setas, podréis unir las lianas rotas y continuar la exploración de este territorio virgen. Además de las lianas rotas encontraréis otras que están dobladas y que podréis utilizar de rampa para saltar.



Parece que no se puede continuar. A menos que...



... tengáis las Gotas de Setas que reparan las lianas.



❶ Freedan o Will

Esta es una cuestión importante en el Bosque de Setas del Monte Kress. Cada uno de ellos tiene sus ventajas en esta situación. En la primera parte del camino deberíais decidiros por Freedan porque puede eliminar a los enemigos que atacan desde el aire. Tiene mayor alcance que Will y puede usar el Fraile Oscuro.



Will no puede alcanzar a los enemigos si están muy lejos de él.

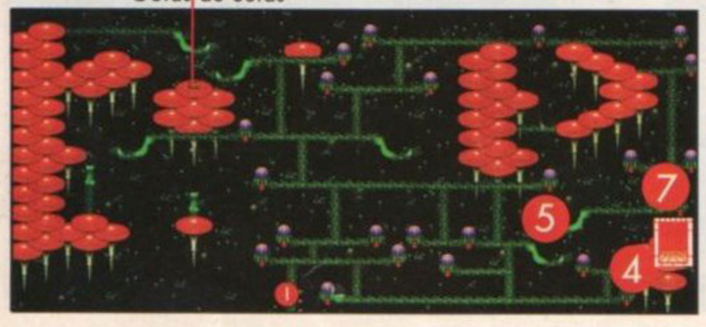
❷ Las Gotas de Setas

También aquí deberéis usar las Gotas para unir las lianas rotas y poder reanudar el camino. Si cruzáis las lianas llegaréis a una parte totalmente nueva del Bosque de Hongos. Pero recordad bien por dónde habéis venido para encontrar el camino de vuelta.



Otra liana rota. Con las Gotas podréis repararla.

Gotas de Setas



❸ Fire Sprite

Después de dar muchas vueltas por el Laberinto de setas y lianas, finalmente habéis logrado encontrar al Amo del Monte Kress. Fire Sprite ya os está esperando. En cuanto os ve, coge su flauta y empieza a tocar una melodía que crea un círculo de fuego a su alrededor. No toquéis el fuego y convertíos en Freedan para enfrentaros a este enemigo, ya que tendréis que usar el Fraile Oscuro.





En cuanto Fire Sprite os vea, tocará la flauta y creará un anillo de fuego a su alrededor. Pero con el Fraile Oscuro podéis vencerle.

4 Nuevas fuerzas para Freedan

En este Espacio Oscuro Freedan obtiene un nuevo poder. Se trata del „Aura Barrera", un campo de energía que crea alrededor de su cuerpo y que no puede ser atravesado por las armas de sus enemigos.







5 Salto al escondite

Para encontrar este cofre del tesoro tenéis que estudiar detenidamente el plano. Así podréis ver en qué lugar tenéis que dar el salto para aterrizar en la plataforma de la seta donde se encuentra el cofre. En el cofre hay un objeto que os será muy útil en el laberinto de las lianas.







6 ¡Al fin! ¡La Tetera!

Habéis soportado muchas penurias en el camino hacia la Tetera, pero finalmente la habéis conseguido. Ahora deberíais convertiros en Will porque pronto tendréis que usar sus habilidades (Spin Dash).



7 Huida del Monte Kress

Después de encontrar la Tetera ya no queda nada que hacer en el Bosque de Hongos. Volved a la salida y emprended el camino hacia Euro.



A la vuelta debéis evitar luchas innecesarias.

De vuelta en Euro

Después de conseguir la Tetera y haber abandonado el Bosque de Setas, deberíais dirigiros cuanto antes a la ciudad Euro. Allí debéis llevar la Tetera a los ancianos que se han peleado. Entregadles la Tetera y obtendréis información interesante.



Will entrega la Tetera a los ancianos peleados. Ellos le devuelven el favor dándole información.



LAS RUINAS DEL TEMPLO

Will, Kara, Lance y el cerdito Hamlet, es decir, toda la pandilla, llegan pronto a un pueblo realmente pequeño. Por desgracia, los habitantes parecen tan hambrientos que incluso parecen mirar a los aventureros con cara de Hambre.

Pueblo Nativos

Cuando Will y sus amigos entran en el pueblecito, se sorprenden mucho: Por mucho que miren a su alrededor, no ven ni un alma. ¡Qué extraño!, se dicen. Pero pronto Will se envalentona y entra en una de las cabañas del pueblo. Allí, para su sorpresa, encuentra unas estatuas de piedra que más tarde tendrá que despertar a la vida.



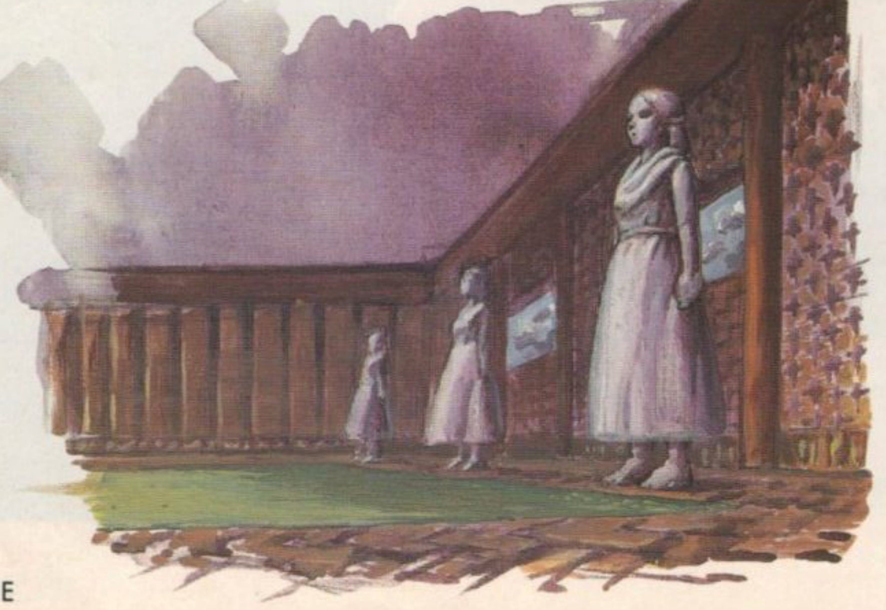


¡Aparece la madre de Will!

Sin que Will y sus amigos se dieran cuenta, los habitantes del pueblo han vuelto. Les rodean y les hacen prisioneros. Antes de que uno de los tres amigos pueda ser víctima del hambre de los indígenas, el cerdito Hamlet se declara dispuesto a sacrificarse para que ellos se salven. Pero en ese momento aparece el espíritu de la madre de Will de dentro del cerdito y revela un secreto.

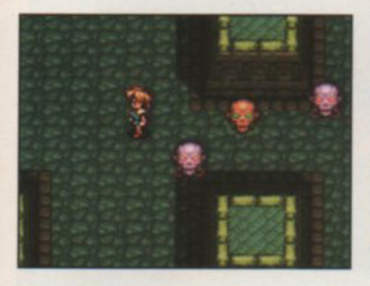




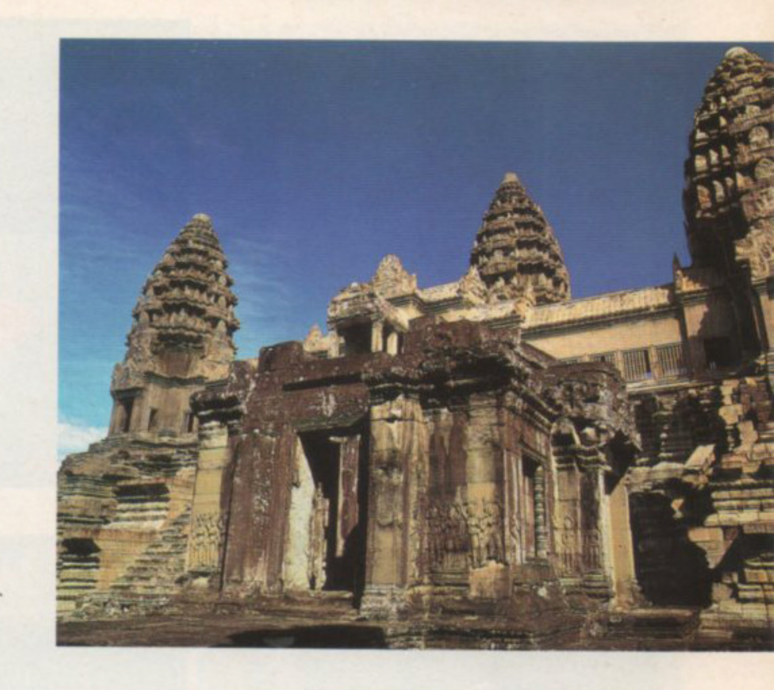


Ankor Wat

En la profundidad de la selva, cerca del Pueblo Indígena, se encuentran las ruinas de Ankor Wat. Estas ruinas de un templo no figuran en ninguna guía turística, porque en ellas reinan el miedo y el terror. Las ruinas son los restos de una antigua civilización muy desarrollada, en la que el arte y la ciencia eran los bienes más preciados, pero ahora, lo único que se puede admirar en ellas son monstruos deformes...









1 En el interior

Las salas del Templo están unidas por un montón de rampas. La única manera de superarlas es que Will utilice su técnica de Spin Dash. Con un poco de práctica, logrará superarlas en un abrir y cerrar de ojos.

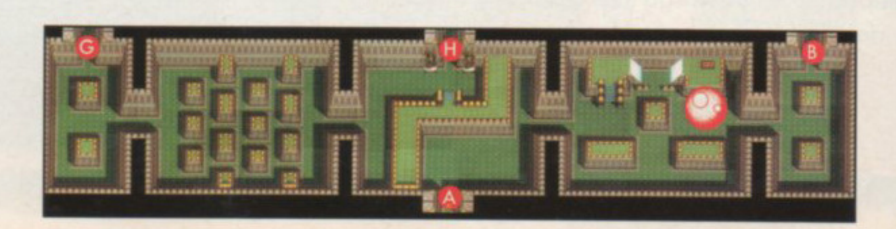




2 Acción de limpieza

Después de haber eliminado a todos los atacantes en esta sala, Will no sabe que hacer. ¿Hacia dónde ir? ¿Debería dar la vuelta? En ese momento descubre un agujero en una pared. Con un poco de carrerilla, consigue pasar al otro lado. Allí le espera una nueva sorpresa.

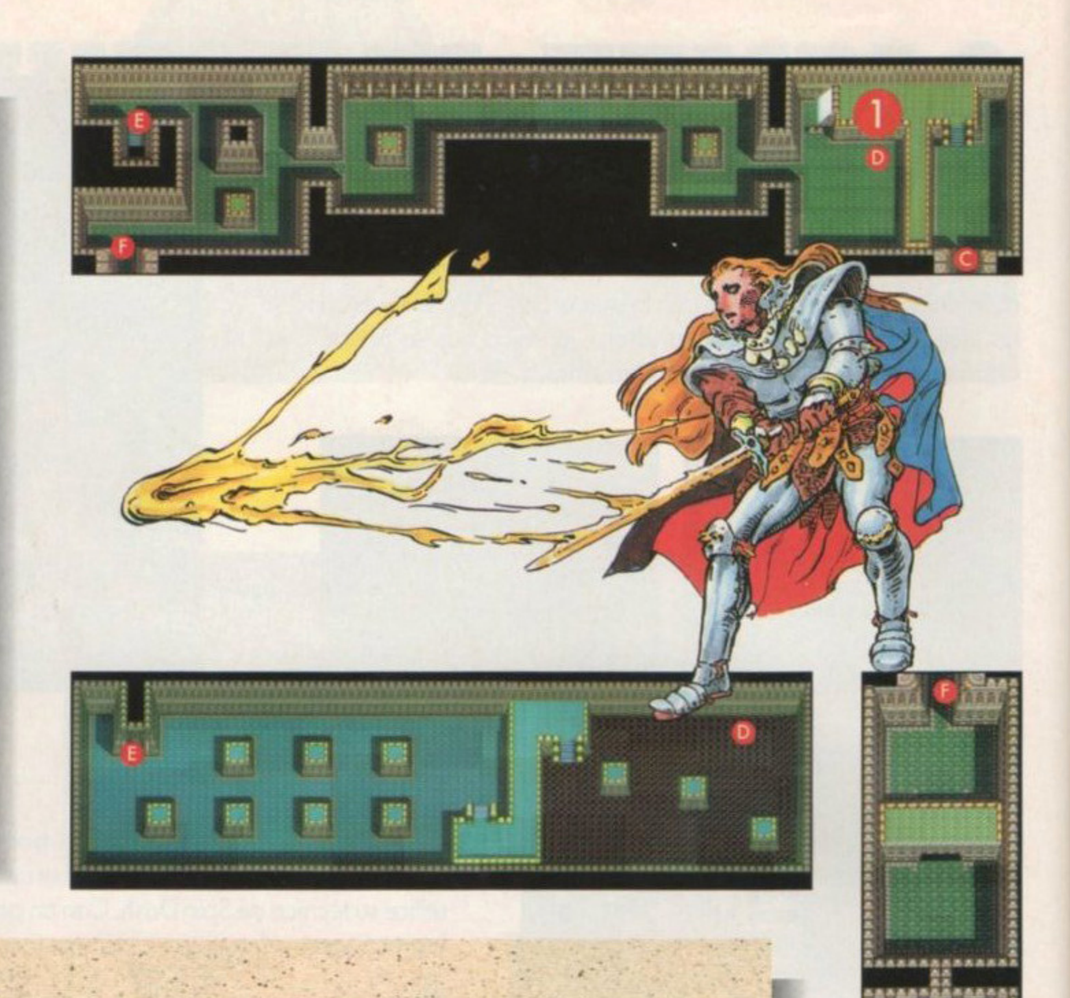




❶ ¡Cuidado! ¡Agujero!

En las ruinas del Templo Ankor Wat, Will no deja de sorprenderse ante lo que ve. Llegado al lugar que se ve en la imagen, lo único que puede hacer es dejarse caer hacia abajo. Así llega a un lugar oscuro y apartado. ¿Será una buena idea dar el salto?

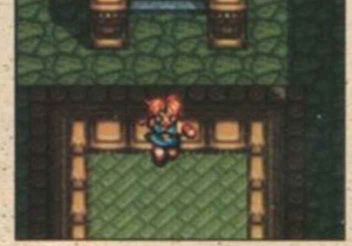




❷ ¡Spin Dash!

Will hace acopio de todas sus energías y se concentra en la siguiente tarea. Aunque ya está mareado de tanto Spin Dash, tendrá que hacer uno más para saltar la rampa. Allí le espera un cofre. ¿Qué contendrá?



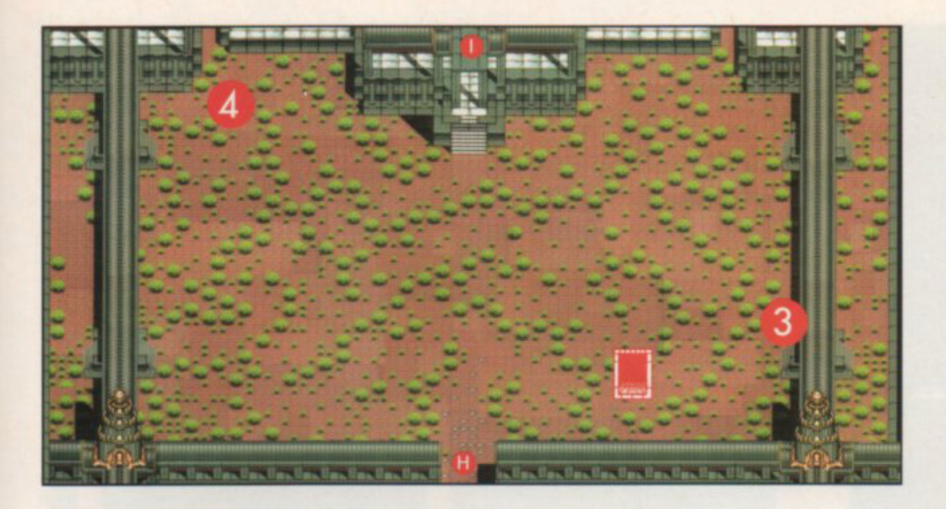


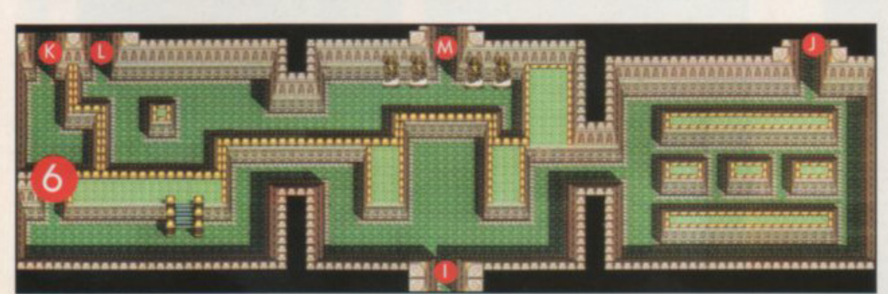
Con la actitud adecuada y una gran carrerilla, tampoco esta vez será un problema para Will cruzar la rampa con un Spin Dash.

❸ ¡Esqueletos!

En el jardín de las ruinas del Templo de Ankor Wat, Will se encuentra con unos tipos que ya no parecen de este mundo. El viento silba a través de sus huesos y dan la impresión de estar algo disipados. Sin embargo Will obtendrá importante información de ellos. Will debería investigar bien todos los esqueletos.







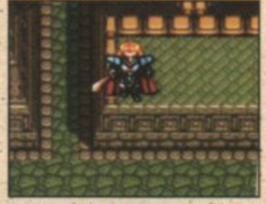
4 ¡Fraile Oscuro!

Los enemigos atacantes en esta zona están equipados con armaduras especiales y por lo tanto sólo pueden ser vencidos con la técnica especial de Fraile Oscuro. Como esta técnica sólo la domina Freedan, Will deberá convertirse en su segundo „yo".



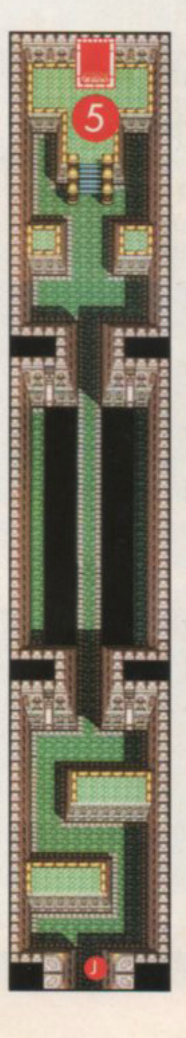
5 Técnica del Terremoto

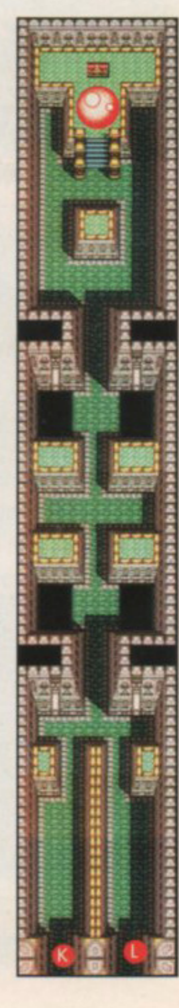
En la imagen de la derecha se ve un Espacio Oscuro en el que Freedan podrá aprender una nueva técnica que no sólo le será útil, si no incluso indispensable para sobrevivir. Esta técnica se llama TERREMOTO. Como su nombre indica, con esta técnica Freedan puede provocar movimientos sísmicos que hagan temblar la tierra.











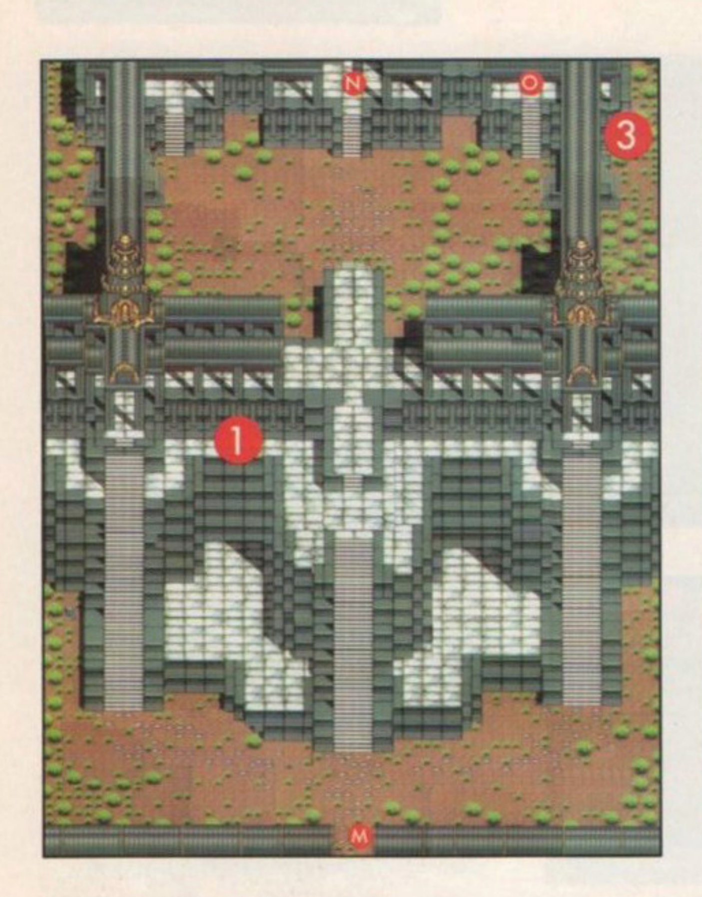
6 ¡Parar al Enemigo!

Como se ve en las fotos, Freedan se enfrenta a dos estatuas de piedra, que giran salvajemente y hacen arder sus manos. Sólo os servirá una estrategia: provocar un temblor de tierra y después atacar y aplastarlos.





¡La nueva técnica de temblor en acción! ¡Terremoto en directo!



1 Más Energía Vital

Cuando Will y Freedan se enfrentan a enemigos especialmente peligrosos, deben tener mucho cuidado. La furia de los atacantes puede indicaros que esconden algo. En el punto que se ve en la imagen, vale la pena que Freedan se arriesgue a saltar al nivel más bajo. Si consigue vencer a todos los enemigos, su recompensa será que aumente su energía vital en el marcador.



¡Adelante Freedan, salta! ¡El templo tiembla!



¡Cuidado! ¡Los atacantes son peligrosos!

2 ¿Pérdida de visión?

¡Freedan está deslumbrado! Por mucho que parpadee y se esfuerce en ver, no consigue reconocer nada. Una luminosidad espantosa le impide ver incluso a un palmo de distancia. „Seguro que es una especie de barrera que me ha de impedir seguir adelante", piensa Freedan y está en lo cierto. Unas gafas de sol podrían ser la solución. Pero, ¿dónde encontrarlas?

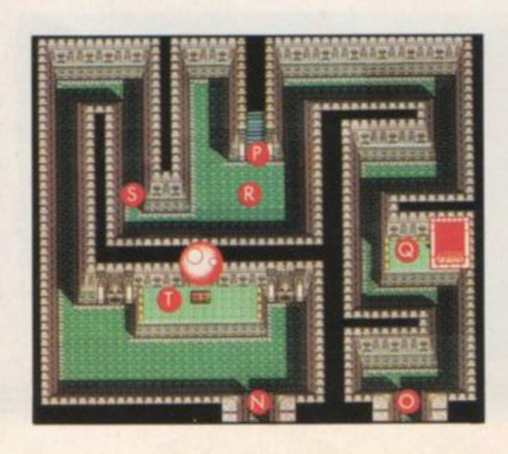


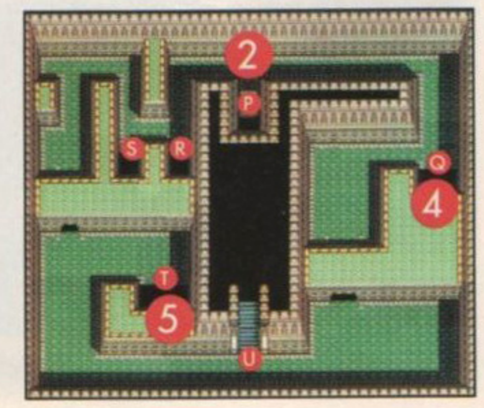
3 ¡Ha valido la pena!

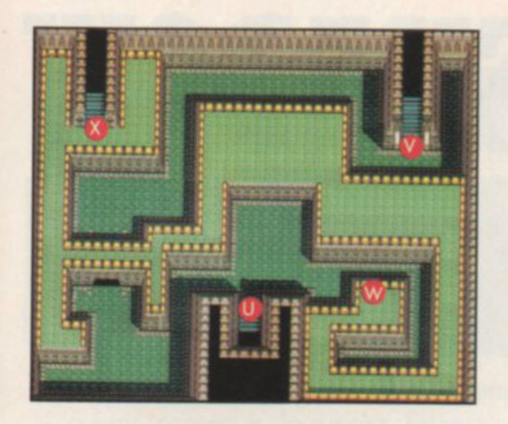
Si Freedan lucha contra todos los enemigos en esta zona, será premiado con un aumento de energía vital. Además puede conseguir las gafas oscuras.











4 ¡Volviendo a ser Will!

En esta zona es muy importante la técnica de deslizamiento, así que Freedan debe volver al Espacio Oscuro más próximo y convertirse de nuevo en Will.



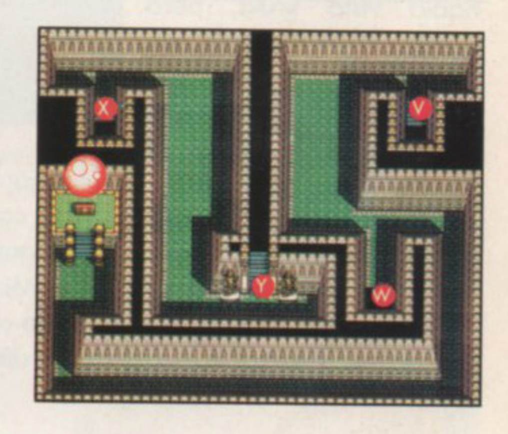
5 Joya Roja

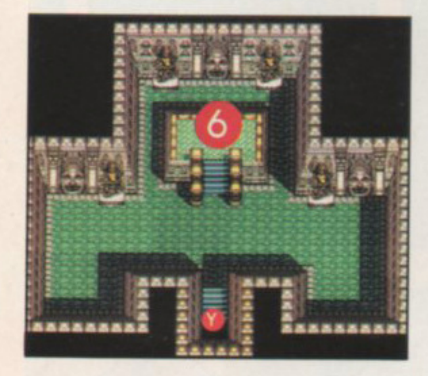
Will llega a un sitio que parece una trampa. Aún recuerda muy bien el último salto al vacío, cuando quiso aterrizar en una escalera, pero ésta de pronto desapareció y cayó en un profundo agujero negro. No quiere arriesgarse a que le pase algo parecido. Pero por otra parte, podría muy bien haber un tesoro especial en el agujero, que está esperando que alguien lo encuentre. Y efectivamente debería atreverse a dar el salto, porque allá abajo hay una Joya Roja.





Ahora ya deberíais haber reunido 39 ó 40 Joyas.





6 Una Visión del Futuro

En este pasadizo misterioso, nuestro héroe tiene pensamientos muy extraños. Aparecen ante su mente imágenes muy intensas, como sueños, que le enseñan una secuencia de su futuro, tal como podría ser. Pero en realidad nadie puede predecir el futuro.



De vuelta al Pueblo

Después de una emocionante escapada a las peligrosas Ruinas del Templo, nuestro héroe vuelve a su punto de partida, el pueblecito. Aquí puede volver a donde están las estatuas petrificadas y despertarlas de su sueño pétreo. Se lo agradecen con una Joya Roja.



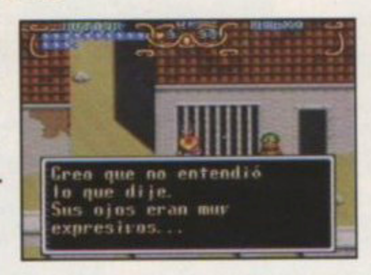


¡La aventura continúa!

EL CABALLERO SHADOW

Will está llegando al final de su Misión sin prisa pero sin pausa. Ya sólo le falta una de las Estatuas Místicas en su colección, entonces podrá desvelar el secreto de la Torre de Babel.

Visita a Dao



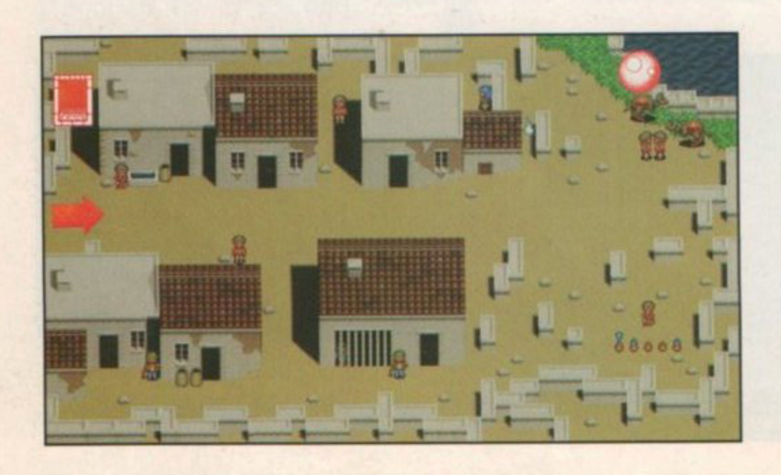
El próximo destino de Will y sus amigos es la ciudad del desierto Dao. Will ya había visto kruks, pero siguen haciéndole gracia. También le divierten los turbantes que llevan los habitantes de Dao. Todo el mundo los lleva. Probablemente para protegerse del sol, piensa Will. Husmea en cada casa, habla con la gente y le cuentan historias interesantes. Se da cuenta de dónde debe buscar la Estatua Mística que le falta: en la Pirámide. Will obtiene el diario de su padre, en el que hay referencias a escrituras extrañas.



Will está sorprendido porque ha tenido noticias de Bill y Lola.



Junto a la vasija en los arbustos Will encuentra otra Joya Roja.



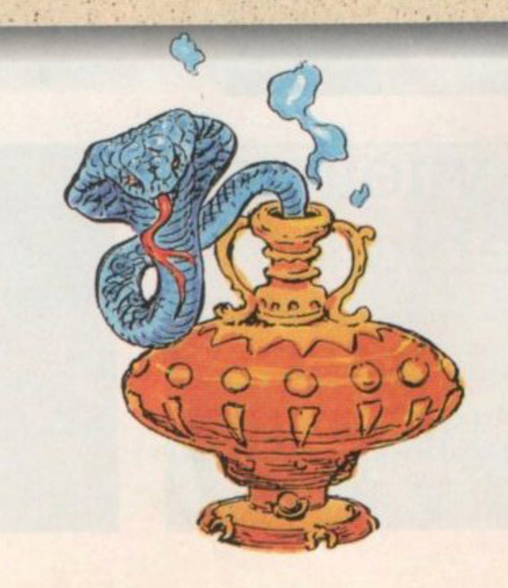
El Juego de la Serpiente

El juego de azar preferido de la gente de Dao es el Juego de la Serpiente. Hacen falta buenos reflejos y una vista de águila. Cuando las serpientes asoman la cabeza por encima del borde del cántaro, el jugador debe golpearlas con su espada. Cuando reúna suficiente número de serpientes, ganarás las Joyas Rojas. Ni siquiera hace falta pagar para jugar. Por supuesto, Will no dejará escapar la ocasión de participar. Lo que es poco probable es que a las serpientes les haga gracia el juego.





Si Will tiene éxito en el Juego de la Serpiente, obtendrá dos Joyas Rojas.



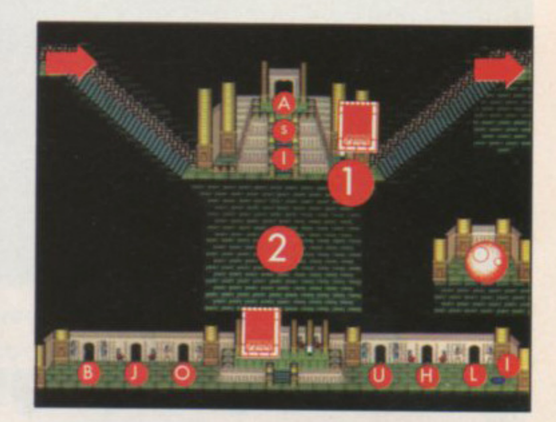
La Pirámide

Desde Dao el camino de Will lleva directamente a la Pirámide, un testimonio de una cultura desaparecida, pero brillante en su día. El edificio en sí ya es un desafío, porque los arquitectos lo construyeron como un laberinto con numerosas trampas, para que los intrusos no pudieran llegar a molestar el sueño eterno de los muertos. Aunque Will no tenía intención de molestar, no le queda más remedio si quiere conseguir la última Estatua. Pero sólo conseguirá avanzar si se convierte en el Caballero Mágico Shadow. Sus poderes son la clave del éxito.









1 Shadow, el Caballero

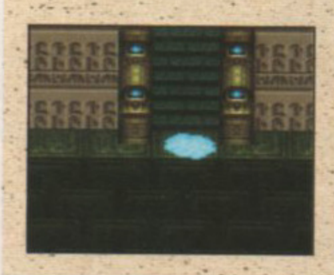
En la primera habitación de la Pirámide, Will ya encuentra un Espacio Oscuro, en el que se puede convertir por primera vez en el Caballero Shadow, que es increíblemente fuerte y tiene un poder especial: puede convertirse en agua y atravesar cualquier muro, incluso los de la Pirámide. Es el único camino para llegar al interior de la Pirámide y buscar los seis Jeroglíficos que necesita para desvelar el secreto de la Pirámide.





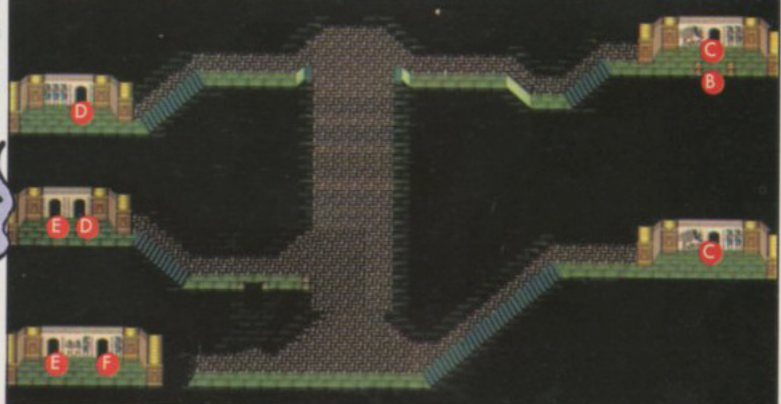
2 Convertido en Agua

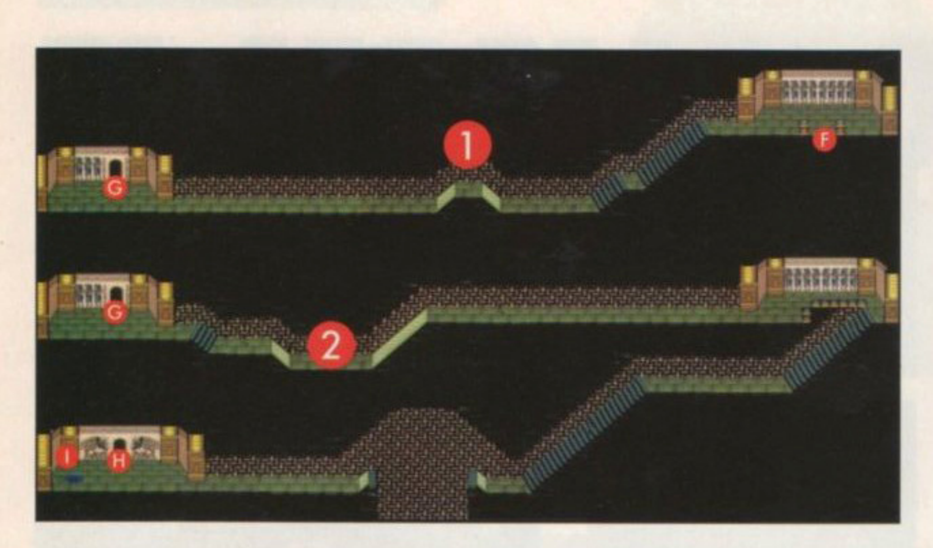
Will apenas tiene tiempo de acostumbrarse a su transformación en Shadow cuando ya tiene que convertirse en un charco de agua frente al Espacio Oscuro, para poder entrar en la Pirámide. En forma de bola de agua, se deja caer valientemente hacia abajo sin tener la menor idea de lo que le espera. Es mejor que no lo sepa, porque si no, aún podría pensárselo.













❶ Un enemigo muy especial

Al llegar abajo, Shadow se da cuenta de que sería útil volver a convertirse en Will y utiliza el siguiente Espacio Oscuro para la transformación. Con el Spin Dash de Will resulta facilísimo subir las rampas a toda pastilla y eliminar a los enemigos es un juego de niños.





Con el Spin Dash, Will mata dos pájaros de un tiro; sube las rampas y de paso elimina a los enemigos.

❷ ¡Coger velocidad!

Will se encuentra ante una rampa especialmente alta y empinada, que no conseguirá subir con un Spin Dash normal desde el pie de la rampa. Así que tendrá que subir a la pequeña rampa de la izquierda, empezar allí el Spin Dash, coger carrerilla y remontar la rampa grande. Arriba por supuesto le espera el próximo habitante de la Pirámide.

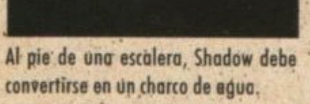




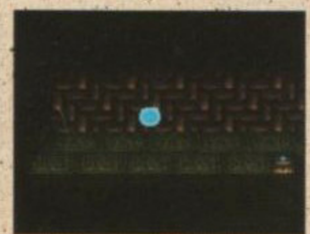
❸ Los Jeroglíficos

Will tiene que encontrar seis Jeroglíficos para descifrar la inscripción en la sala más alta de la Pirámide. Encontrará una de estas Tablas convertido en Shadow, porque deberá gotear a través de un grueso muro.

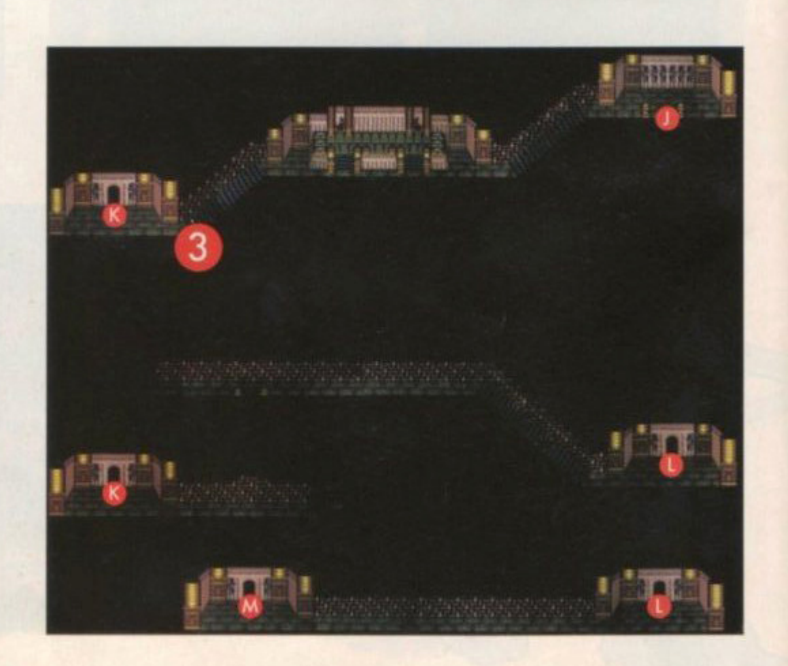




Al pie de una escalera, Shadow debe convertirse en un charco de agua.



Ahora es fácil encontrar los Jeroglíficos.





4 El siguiente Jeroglífico

La búsqueda de los Jeroglíficos no es tan fácil como parecía. Una y otra vez Shadow tiene que atravesar goteando los muros sin saber qué le espera abajo. De pronto descubre un fenómeno interesante: de cuando en cuando se encuentra con pequeños charcos de aguas mágicas, que le permiten volver rápidamente a su punto de partida. Después de coger el Jeroglífico, Shadow aprovecha las cualidades mágicas del charco.



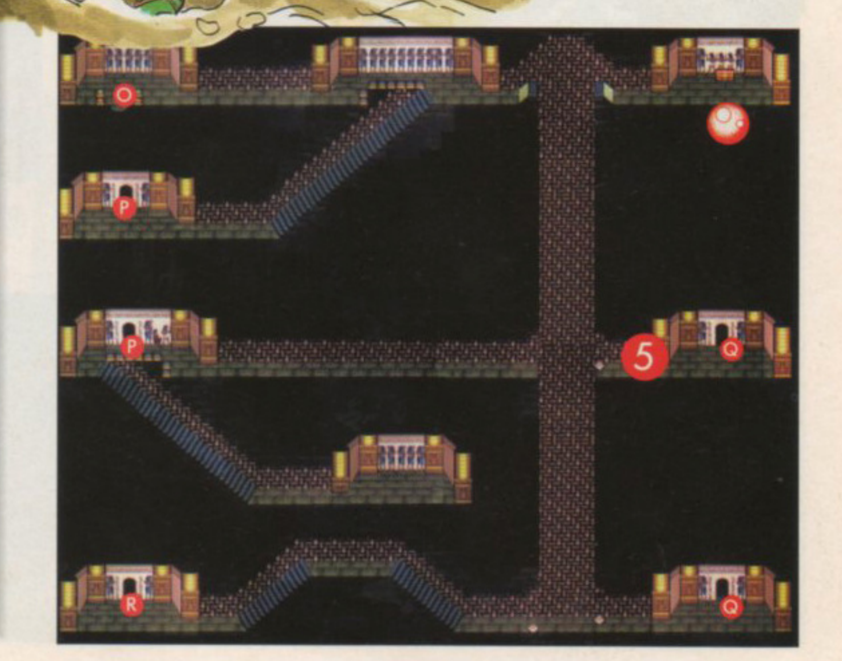




5 Transformación

A veces Will ya no sabe ni quién es, de tantas veces que ha tenido que cambiar de identidad. También en la Pirámide, Will tendrá que seguir utilizando las diferentes ventajas de cada uno de sus personajes. En este caso, Freedan tendrá que utilizar su disparo a distancia para pulsar el interruptor a través de la pared.



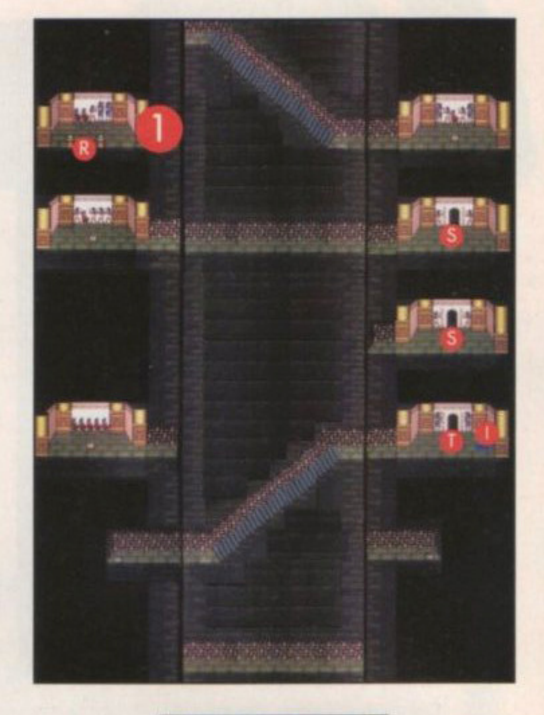


❶ El ascensor

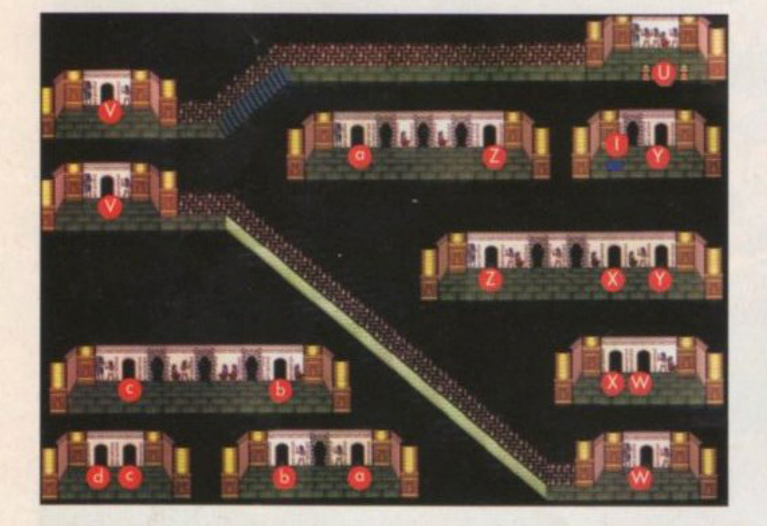
Parece que Freedan se encuentra en un lugar sin salida, pero..., no es así. Otra vez se trata de uno de los ingeniosos trucos de los constructores de la Pirámide. Freedan ya se había fijado antes en unos interruptores en el suelo. Ahora los pulsa y, ¡se pega un susto enorme! El muro, que parecía sólido, se mueve y deja al descubierto un ascensor. Al otro lado hay otro interruptor. También lo pulsa y el muro vuelve a moverse y así varias veces. Con este ascensor Freedan desciende más y más por el laberinto de la Pirámide.









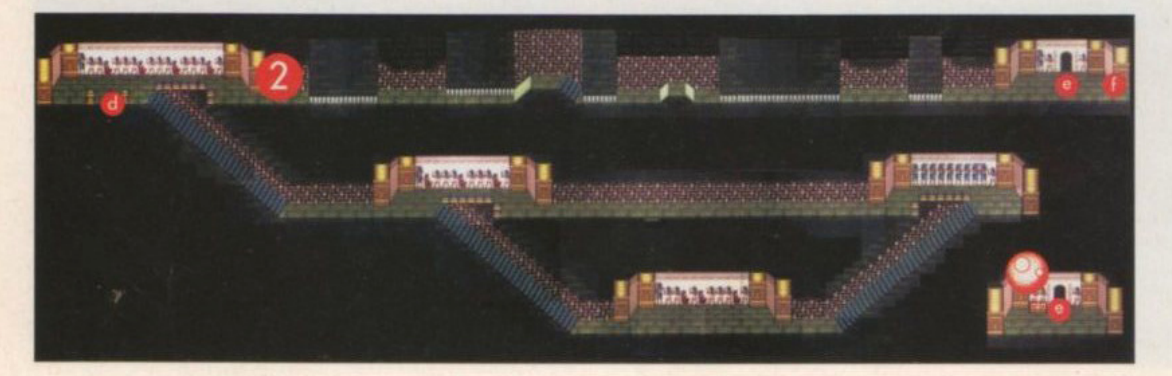


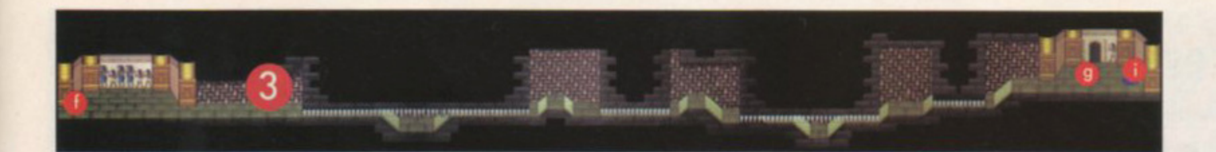
❷ ¡A toda marcha!

Este es un caso para Will. Las rampas le impedirían seguir si no fuera por el Spin Dash. Además debe esquivar los pinchos que están cayendo desde arriba.

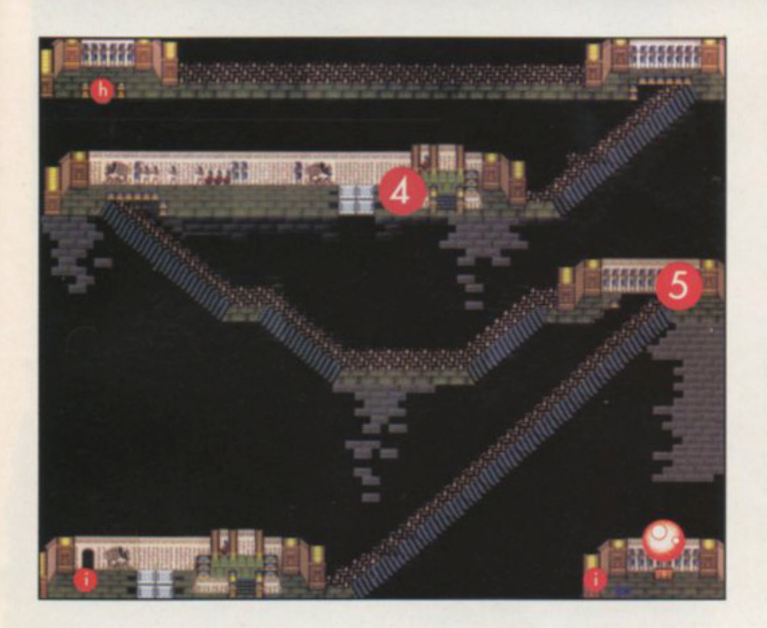






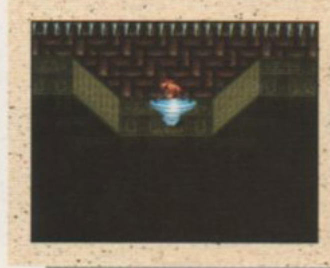


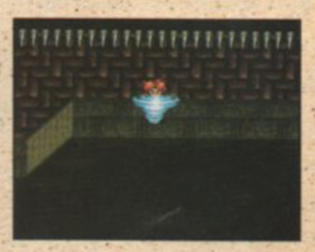




3 Pinchos en el techo

Will se encuentra en una situación complicada: una rampa sigue a otra y desde arriba está bajando un techo lleno de pinchos. Su único seguro de vida es la rapidez y una técnica de Spin Dash perfecta.





4 Una Joya Roja para Freedan

Freedan se encuentra frente a un enorme precipicio. Al principio está desconcertado pero se acuerda de sus facultades y sube al pedestal, desde el que se lanza a las profundidades y provoca un tremendo terremoto. Al instante empiezan a caer losas de piedra que forman un puente sobre el precipicio.







5 Una Joya Roja para Shadow

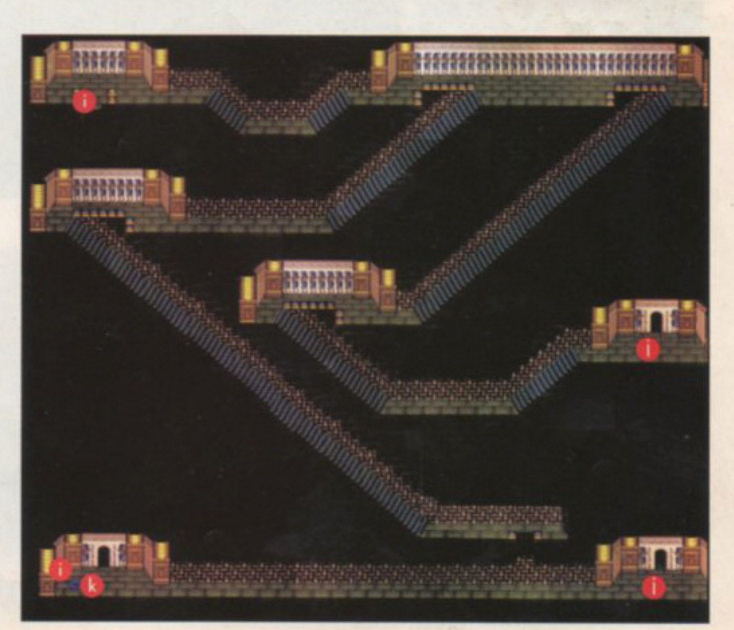
En lugar de utilizar la escalera, Shadow gotea a través del suelo. Abajo encontrará un cofre, en el que hay una Joya Roja.



En lugar de la escalera, Shadow utiliza la técnica del goteo de agua.

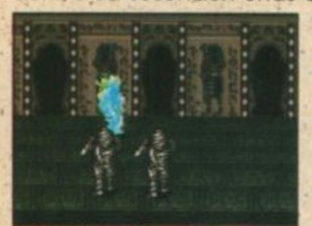


Abajo aterriza junto a un cofre que contiene una Joya Roja.

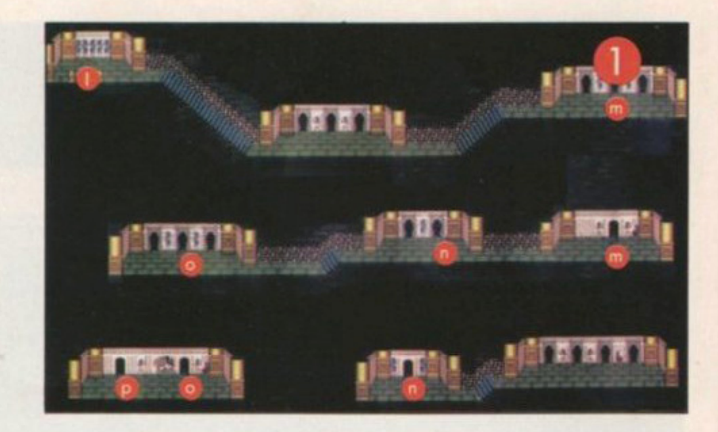


❶ ¿Dónde está la escalera?

Cuando las momias se despiertan a la vida... A veces hay que hacerlas salir de sus sarcófagos, porque dentro se esconden unas escaleras.







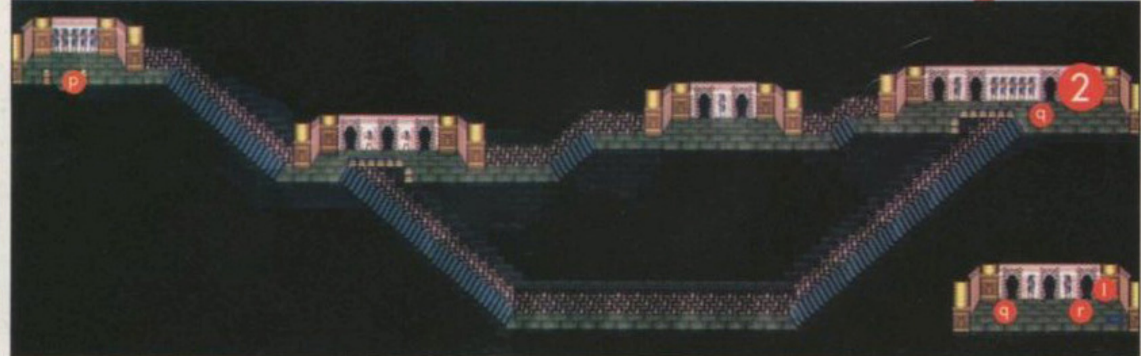
❷ Seres Tenebrosos

Shadow ya tiene experiencia en este juego. Después de haber sacado a las momias de sus ataúdes, las envía al sueño eterno y después se concentra en los sarcófagos. Dentro de ellos encontrará escaleras.





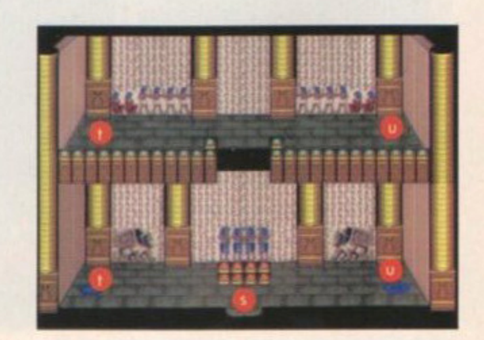




❸ Con seis Jeroglíficos

Will está agotado y se dirige a la sala más alta de la Pirámide. Introduce en los huecos de la pared los seis Jeroglíficos, siguiendo el orden que describió su padre en el diario. De pronto le llega un sonido desde la puerta: allí descubre un charco...





Enemigo Final: MUMMY QUEEN

Con energías renovadas y en forma de Freedan, el aventurero entra en el charco y aterriza en una sala que nadie ha abandonado nunca con vida. Son las estancias particulares de Mummy Queen que es la Señora incontestada de la Pirámide. Su ataque normal no asusta a Freedan, pero cuando se convierte en ocho pequeños espíritus para atacar a su víctima, tiene que ponerse a cubierto. Utiliza los charcos para alcanzar los pilares más altos y salta hacia abajo, cuando en los pilares aumente el peligro. Y cada vez que puedas, dale una estocada a la arrogante belleza. Al final, ella sólo le rodeará en forma de espíritus. Para que Mummy Queen se materialice en su forma vulnerable, Freedan debe dar un golpe al espíritu adecuado.









Después de una estocada certera y antes de que Mummy Queen tenga tiempo de convertirse en los ocho espíritus, Freedan utiliza un charco para ponerse a salvo.

Sólo cuando Freedan acierta con el espíritu adecuado, Mummy Queen adopta su verdadera forma, que es vulnerable.

Se acerca el Final

El Cometa del Caos se acerca a una velocidad cada vez mayor. No hay tiempo que perder. Después de haber conseguido la última Estatua Mística en la Pirámide, Will está preparado para entrar en la Torre de Babel, siguiendo las huellas de su desaparecido padre. Cuando Will sale de la Pirámide, Neil ya le está esperando con su avioneta para llevarle a la legendaria Torre.



Neil lleva a Will a la Torre de Babel en su avioneta.



Will salta en paracaídas justo encima de la Torre. ¿Sabe realmente a lo que se enfrenta?

LA DECISIÓN

¡Ha llegado el gran momento! Will tiene ya cinco Estatuas Místicas y Neil le lleva en avioneta a la Torre de Babel. Allí le espera el mayor desafío de su vida.

La Torre de Babel

Por fin Will ha vuelto a la enigmática Torre, donde se perdió la expedición de su padre. Aquí yacen todas las respuestas a tus preguntas. Dentro hay enormes estatuas de caballeros petrificados que intentaron sin éxito enfrentarse al poder del Cometa del Caos. ¿Será Will otro de ellos?





1 Guardar avance

Tras haber entrado en la Torre lleno de optimismo y valor, Will ya no puede retroceder. Por eso debería guardar sus datos vitales antes que nada.







2 El Secreto

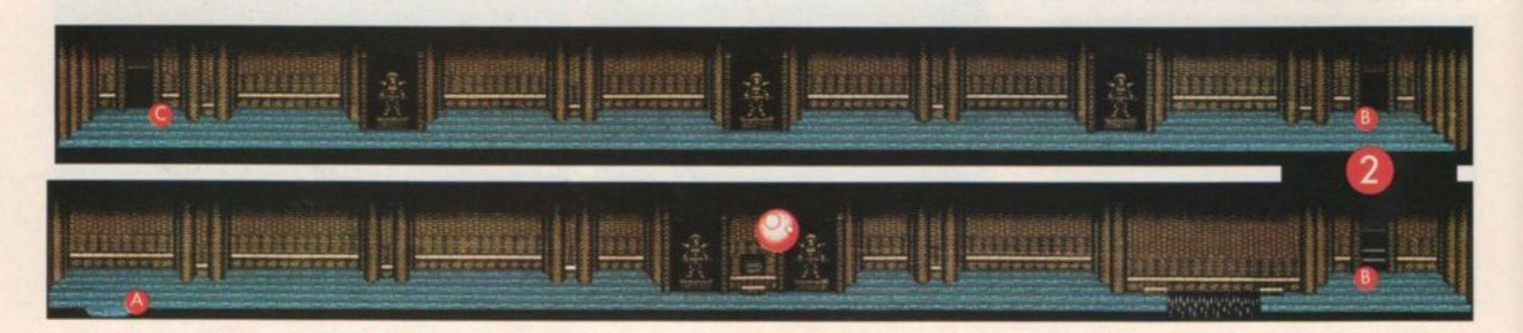
Al investigar la Torre, Will descubre un pasadizo que parece cerrado. Dos barreras de luz bloquean el camino. ¿Qué hacer? Will está muy confundido y se esfuerza en tener una idea. De pronto se acuerda de un objeto misterioso que tiene en su poder: La flauta. ¿Se abrirá el paso con el sonido de la flauta?

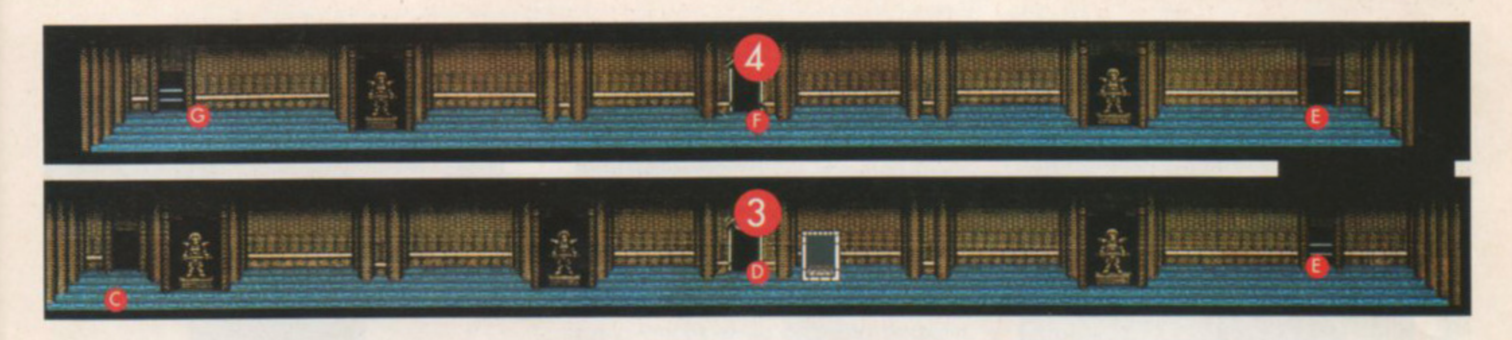


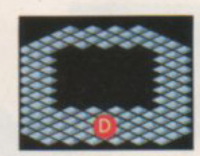
Will no consigue traspasar la barrera.

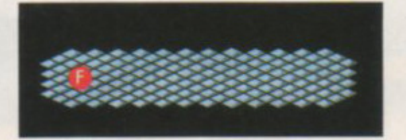


Pero de repente recuerda un objeto importante.



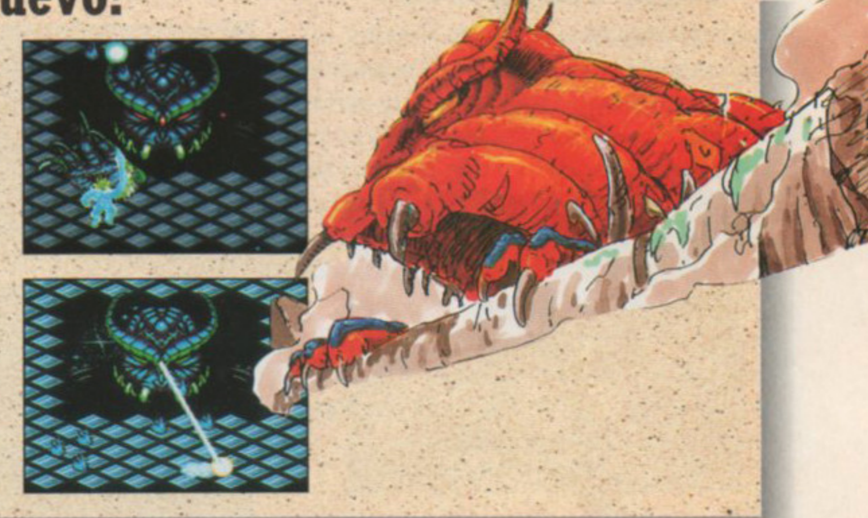






3 ¡Castoth de nuevo!

„Me suena esta cara", piensa nuestro héroe al encontrarse por segunda vez con el peligroso gigante cabezón Castoth. Automáticamente se convierte en Shadow. Las cosas han cambiado desde su último encuentro. Ahora Castoth no se enfrenta a Freedan, sino a Shadow, un guerrero incomparablemente más fuerte, qué además tiene la posibilidad de convertirse en agua si el peligro es muy grande.

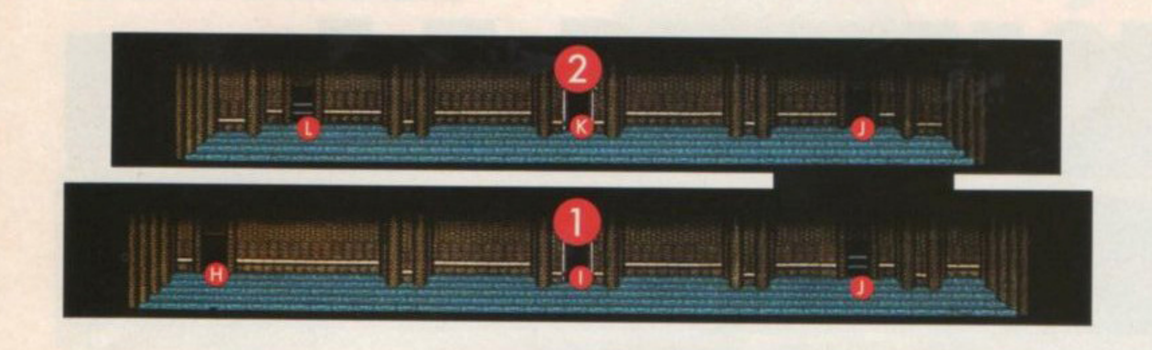


4 ¿Y otra vez . . . Viper!

La lucha contra Viper, el águila, no fue fácil la última vez y para vencerle tuvo que utilizar todas sus fuerzas. Ahora, en forma de Shadow, la victoria será más fácil de alcanzar. Cuando Viper se acerque, Shadow deberá darle todas las estocadas que pueda y en caso de peligro, convertirse en un charco de agua invulnerable.











❶ Más Vampiros

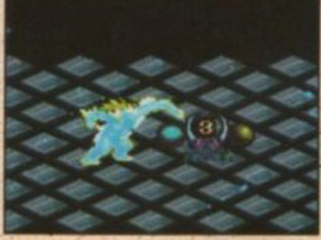
Desde su derrota a manos de Freedan, los dos vampiros se han estado recuperando en un balneario de Transilvania. Tras varias transfusiones de sangre, los vampiros se sienten rejuvenecidos y están ansiosos de vengarse de Freedan. Pero cuál no será su sorpresa cuando ante sus ojos sanguinarios se eleva Shadow en todo su esplendor. ¡Qué asco, con lo que odian el agua, y ahora deben enfrentarse a un luchador que se puede licuar! Llenos de furia, atacan a Shadow. Pero para él no supone ningún problema derrotarles.

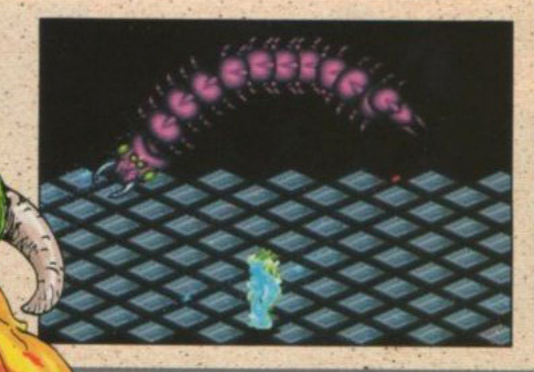




❷ También vuelve el Gusano de Arena

Este enemigo ya fue fácil de vencer la primera vez, así que, en esta ocasión, en forma del victorioso Shadow, no os costará el más mínimo trabajo eliminarlo.







3 ¡Atrapado y secuestrado!

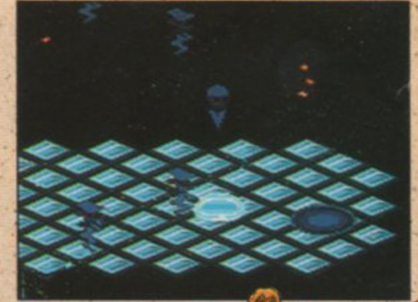
¿Qué es esto? Will no entiende lo que está pasando. Un monstruo gigantesco le ha cogido por el cuello y se lo está llevando. Cuando le deje en el suelo, no podrá volver a su destino. Por eso debería guardar sus avances en la próxima ocasión.

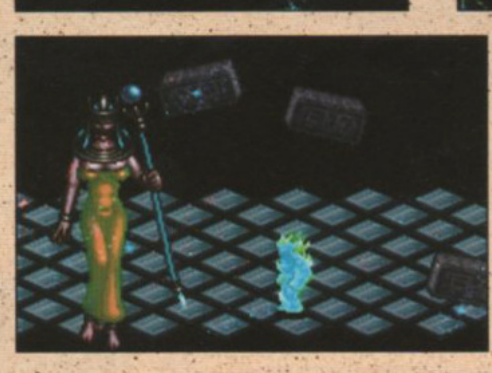


4 La Reina de la Pirámide

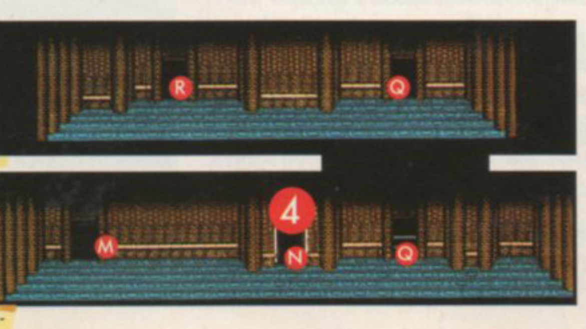
Cuando Shadow se encuentre con Mummy Queen no debe dejarse impresionar por su enorme belleza, porque no es ninguna dama. Si ella provoca una lluvia de piedras, lo mejor es convertirse en agua y atacar sólo cuando la Reina esté a su alcance.

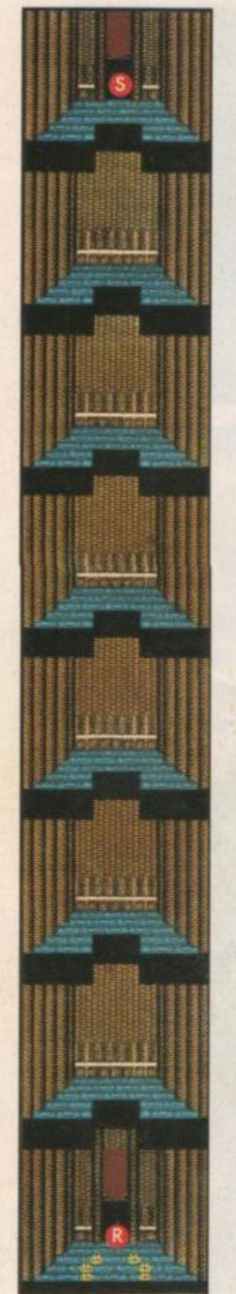


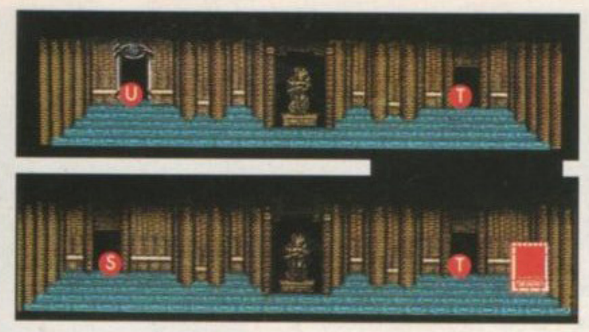




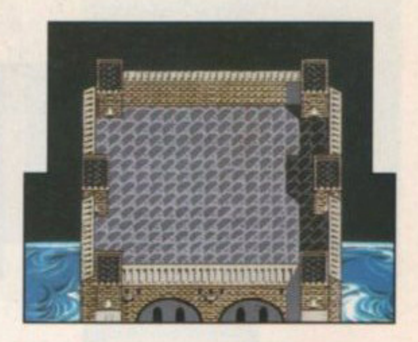






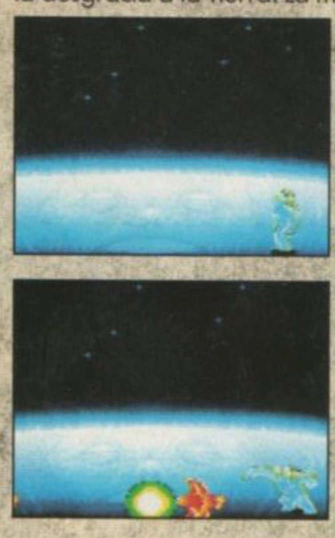






¡El Cometa del Caos ataca!

Will, alias Shadow, está agotado de sus recientes batallas. Se convierte en el Caballero de la Luz y ahora domina también la técnica Pájaro de Fuego. Ha vencido de nuevo a todos los Guardianes. Ahora le espera la última prueba, la definitiva. Se enfrentará en una emocionante lucha final al Cometa del Caos, que a lo largo de cientos de generaciones a estado trayendo la desgracia a la Tierra. La mejor estrategia será evitar en primer lugar la lluvia de chispas que cae de la cabellera del Cometa (charco de agua). Después de un tiempo se abrirá una boca en la superficie del Cometa, a la que habrá que disparar con la técnica Pájaro de Fuego mientras esté abierta. Después volverán a caer chispas que hay que esquivar hasta que la boca vuelva a abrirse. Hay que repetir este juego hasta que haya un vencedor.

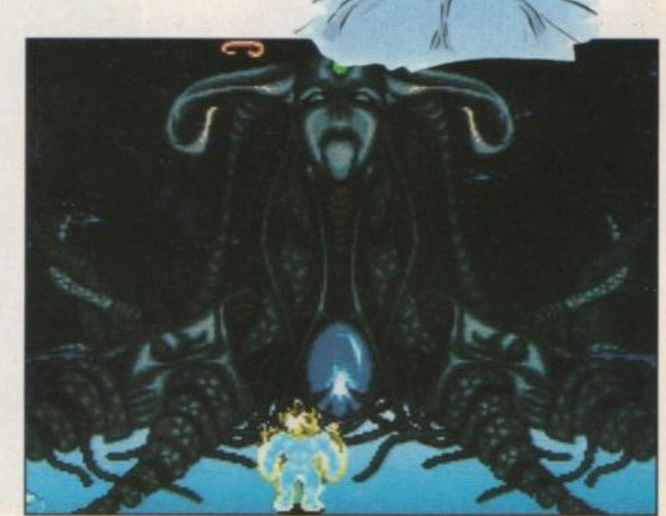




El Caballero de la Luz tiene que convertirse rápidamente en charco cuando caen chispas del cielo.

El Gran Final

La maldad del Cometa del Caos se manifiesta ahora en la lucha final en todo su horror. La única manera de poder vencerle es que el Caballero de la Luz siempre se convierta en charco a tiempo para evitar el peligro. También debe reventar las pequeñas burbujas azules que le intentan quemar. De vez en cuando aparece un rayo de luz desde arriba que debe evitar también con la técnica del charco, al igual que los rayos de fuego que le atacan de izquierda y derecha. Cuando no esté ocupado en defenderse, el Caballero de la Luz debe utilizar cualquier ocasión para atacar. A veces la cabeza del monstruo es vulnerable. La mejor posición para el Caballero de la Luz es la del centro, justo debajo de la cabeza.



JOYAS SECRETAS

El mayor secreto en toda la aventura es dónde encontrar la Joyas Rojas. Si encontráis 50 Joyas, se os revelará un gran secreto.



Quien coleccione suficientes Joyas puede explorar un nuevo nivel junto a Will.

¿Conocéis este sitio?

Cuando hayáis reunido todas las Joyas Rojas deberíais buscar inmediatamente al Joyero. Después de un rato de charla os revelará, a cambio de las cincuenta Joyas, un camino para llegar a su nivel secreto.

1	En el sótano de la casa de Lance en South Cape.
2	La campana del colegio en South Cape.
3	La vasija del pescador en South Cape.
4	Junto al soldado en el Castillo de Edward.
5	En el cofre del tesoro en el Castillo de Edward.
6	Y en otro cofre en el Castillo.
7	Abajo a la derecha junto a los barriles en el Castillo.
8	Abajo a la izquierda junto a la pila de árboles en Itory.
9	También los Incas tienen cofres con tesoros.
10	En el legendario Barco de Oro de los Incas.
11	En el jarrón en el exterior de la casa en la Costa de los Diamantes.
12	El jarrón en el segundo piso del Hotel de Freejia.
13	El viejo junto a las flores en Freejia
14	El traficante de esclavos de Freejia, después de una . . . , traición.
15	Un esclavo en la Mina de Diamantes.
16	Otro esclavo en la Mina de Diamantes.
17	Otro esclavo más en la Mina.
18	En un cofre de tesoros en Nazca.
19	Otro cofre en Nazca.
20	Un cofre en el Palacio de la Playa.
21	El segundo cofre en el Palacio de la Playa.
22	Este es el último cofre en el Palacio.
23	Un cofre en el legendario Mu.
24	En la sala de baile junto a la fuente en Ciudad Ángel.
25	Este cofre está en la subterránea Ciudad Ángel.
26	Un jarrón en Ciudad Ángel.
27	Otro cofre en Ciudad Ángel.
28	Abajo a la izquierda en Watermia, junto al jarrón.
29	Junto al jarrón en la sala de juego en Watermia.
30	Un adornado cofre en la Gran Muralla.
31	Junto al estrecho pasadizo en Euro.
32	En el Hotel en Euro.
33	El barril en el sótano del santuario de Euro.
34	Junto a Lance en Watermia.
35	Uno de los cofres en el Bosque del Monte Kress
36	El jarrón en la cabaña del Pueblo Nativo.
37	Un cofre en Ankor Wat.
38	El segundo cofre en Ankor Wat.
39	Y otro más en Ankor Wat.
40	Y un último cofre en Ankor Wat.
41	Las chicas reanimadas en el Pueblo Nativo.
42	En los arbustos cerca del oasis en Dao.
43	Uno de los premios del Juego de la Serpiente en Dao.
44	Otro premio en el mismo juego.
45	La pequeña habitación cerca del punto de partida de la Pirámide.
46	Un cofre bien escondido en la Pirámide.
47	El segundo cofre en la Pirámide está mejor escondido todavía.
48	Y otro cofre escondido en la Pirámide.
49	El último cofre que encontraréis en la Pirámide.
50	Junto al altar en la Torre de Babel.

Lugares y datos

ANKOR WAT

Ankor Wat (Ankor = Templo en ruinas en Camboya, Ankor Wat = Ciudad-Monasterio) es un templo que estaba consagrado al Dios Visnu y más tarde fue santuario budista. Este templo es una pirámide de tres pisos. Es un templo de planta cuadrada con cinco torres, con la del centro más elevada, y rodeado por galerías escalonadas. Alrededor del 1431 Ankor Wat fue misteriosamente abandonado. Décadas más tarde, el Ejército Siamés entro en Ankor para conquistarlo. Pero los soldados se encontraron con una ciudad fantasma y se negaron a permanecer allí. Porqué los habitantes abandonaron su ciudad y adonde fueron es hasta hoy un misterio sin resolver. La ciudad de Ankor, antaño capital del Imperio Ekmer es ahora el hogar de miles de fantasmas en busca de la Paz.

LA GRAN MURALLA CHINA

La Gran Muralla erigida en el norte de China se extiende desde Turkestan (Asia Central) hasta el Pacífico. Miles de hombres trabajaron durante décadas en su construcción. Su línea principal mide aproximadamente 3.450 Km, si se cuentan todas las bifurcaciones la longitud total asciende a unos 6.250 Km. La Gran Muralla incluye unas 30.000 torres, estas fueron la morada de miles de soldados que tenían el cometido de proteger China de posibles invasiones. La Gran Muralla China es la única construcción hecha por el hombre que puede ser vista desde la Luna.

GAIA

Según la Mitología Griega Gaia es la Diosa Tierra. De ella nacen el Cielo (Urano) y el Mar (Pontos). Fecundada por Urano, da luz a los Titanes y los Cíclopes. En el arte su símbolo es con frecuencia el Cuerno de la Abundancia y la fruta el signo de su benéfica fertilidad.

LAS RUINAS INCAS

El Imperio Inca fue un estado indio (alrededor de 1200 - 1532 d J. C.) en el Oeste de América del Sur. En el año 1532 desembarcaron los españoles y conquistaron el Imperio que se extendía desde Ecuador hasta Chile. Todavía se pueden visitar las Ruinas de los Incas, como por ejemplo la ciudad de Machu Picchu (construida aproximadamente en el 1400 d J. C.). Esta ciudad fue erigida sobre un peñasco por encima del río Urubamba. La ciudad fue abandonada por sus habitantes mucho tiempo antes de la llegada de los españoles. Este hecho ha contribuido a las muchas leyendas que rodean esta ciudad. Una de las leyendas cuenta que es la encrucijada de todos los poderes invisibles que rodean la Tierra.

MU

Según cuenta la leyenda, Mu fue un antiguo continente (no confirmado históricamente) que supuestamente se hallaba en el Océano Pacífico. Las historias sobre el continente hundido en el Pacífico se transmiten de generación en generación. Por ejemplo, se supone que las estatuas Moai de la Isla de Pascua son los últimos vestigios conservados de esa cultura. Cuenta la leyenda que los habitantes de Mu encolerizaron a sus Dioses. Entonces los Dioses enviaron un terremoto que partió Mu en dos y fue causa del hundimiento del Continente.

NAZCA

Nazca es una ciudad en el Sur de Perú. La cultura Nazca se extendía en el valle del Nazca y en los valles del río Ica y el río Pisco situados al Norte. Esta cultura alcanzó fama con sus multicolores recipientes de barro cocido, sus tejidos exquisitos y sus adornos de oro martilleados. Una de las maravillas del mundo que está vinculado a Nazca son las imágenes dibujadas. En el desierto en las proximidades de Nazca hay 18 cóndores dibujados en la arena, también hay líneas regulares que miden muchos kilómetros de largo y otras imágenes. Estos dibujos no se pueden ver desde la superficie de la Tierra, sólo se alcanzan a ver desde gran altura. Una misión espacial por ejemplo informó que desde el espacio habían podido divisar una flecha de aproximadamente 48 Km de longitud. Por eso una de las teorías indica que estas imágenes fueron creadas para transmitir mensajes a naves espaciales que podrían sobrevolar la zona.

PIRÁMIDES

Las pirámides son tumbas y templos de varias culturas. En Egipto, las tumbas de los reyes fueron construidas en la forma geométrica de las pirámides. La pirámide más antigua es la construcción tumular de Djoser con una planta hexagonal (todas las pirámides posteriores tienen una planta cuadrada). La más alta es la pirámide de Keops en Egipto. Una de estas grandes pirámides (construida aproximadamente en el 3350 a J. C.) está situada exactamente en el centro geométrico del Delta del Nilo. Sus esquinas señalan exactamente al Norte, Sur, Este y Oeste. En esta pirámide no se ha encontrado ninguna tumba real. Su secreto no se ha podido desvelar hasta hoy día.

LA TORRE DE BABEL (TAMBIÉN TORRE BABILÓNICA)

Según el Antiguo Testamento esta es una construcción que los hombres querían erigir para poder subir al Cielo y conversar con su Dios. Yahve (nombre de Dios en el antiguo testamento) en castigo de sus culpas dividió el único idioma de los hombres en muchas lenguas diferentes y dispersó a los constructores en todas las direcciones para así impedir que se construyera la Torre. Además de estos intentos de explicación de los muchos idiomas existentes, detrás de esta leyenda probablemente está la historia de la Torre-Templo "Etemenanki" el Santuario de Marduk en Babilonia.



¿Estás desesperado?
¿Te hás quedado atascado?
¿Los enemigos te hacen la vida imposible?
¿Necesitas algún truco infalible?...

Cuando la duda te ronde...ya sabes, el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente. ¿Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES (91) 319 22 44

PRECAUCIONES CON LOS CARTUCHOS/MANTENIMIENTO

1. Si estás jugando durante un largo periodo de tiempo, tómate de 10 a 15 minutos de descanso cada hora.

2. El Cartucho es una pieza electrónica de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o muy fríos. No lo golpees o lo dejes caer, ni lo maltrates de ninguna forma.

3. Evita tocar las conexiones con tus dedos. No soples en ellas ni dejes que se mojen o se ensucien. Esto puede dañar el cartucho y/o el Panel de Control.

4. No los limpies con bencina, alcohol u otro tipo de disolventes.

5. Guarda siempre los cartuchos en su funda protectora cuando no los uses.

6. Comprueba siempre el conector del borde del Cartucho para evitar que haya materiales extraños antes de introducirlo en la consola.

AVISO PARA LA PROYECCIÓN EN TELEVISIÓN

ATENCIÓN
NO USAR CON PROYECCIÓN FRONTAL O POSTERIOR DE TV
No utilices un televisor de proyección frontal o trasera pantalla de video gigante con retroproyección por cañones de luz con tu Nintendo Entertainment System tm ("NES"), con tu Super Nintendo Entertainment System tm ("Super NES"), asi como con ningún juego "NES" o Super "NES". La pantalla de tu televisor de proyección podría dañarse irreparablemente si se utiliza con videojuegos que tengan escenas permanentemente fijas. Si pulsando el botón "pause" de la consola, detienes la imágen del videojuego, pueden producirse daños similares. Si utilizas un televisor de proyección con los juegos NES o Super NES, ni Nintendo ni ninguna de las firmas autorizadas por Nintendo se harán responsables de cualquier tipo de daño. Estos daños no se producen por un defecto en los juegos NES o Super NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar daños similares a un televisor de proyección frontal o trasera. Por favor contacta con el fabricante de tu televisor para mayor información.

